

平成3年5月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第5号(通巻50号)昭和62年9月11日 第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

■NEW

ゴルビーのパイプライン大作戦

ピーチアップ総集編

星の砂物語

ディスクステーション24号

ピンクソックス5

1991 MAY

5

590YEN

■特別付録
提督の決断
戦略マニュアル

■SCOOP

信長の野望
・武将風雲録

■特別編集

SHIMBASHI

春のMSXシンポジウム 第2弾

MSXの今後について徹底レポートする

50号記念ゲームプログラム満載超特大号

■LIST

ゲームプログラム14本

■ATTACK

エメラルド・ドラゴン
銀河英雄伝説Ⅱ
フリートコマンダーⅡ
聖戦士ダンバイン

■秘情報満載

〈三国志Ⅱ一騎討ち
トーナメントほか〉

ゲーム十字軍

FAN SCOOP

人気のシミュレーションをひとしお先に「いただきまーす」
信長の野望・武将風雲録 10

FAN ATTACK

ハスラムも復活! いざ魔王ガルシアへ/
エメラルド・ドラゴン 14

攻略第3弾、シナリオ4と5の攻略だ
銀河英雄伝説Ⅱ 22

本格的な海戦シミュレーション登場。シナリオ1を徹底分析
フリートコマンダーⅡ 28

アニメで好評のオーラ・マシンとビジュアルを紹介
聖戦士ダンバイン 108

FAN NEWS

ゴルビーのパイプライン大作戦 ファンダム出身のゲーム 112

ビーチアップ総集編 ♡ゲームが4枚のディスクに山もり 113

星の砂物語 殺人犯をさがすちよいとエッチなAVG 114

DMfan ディスクステーション24号
 ピンクソックス5 136

PROGRAM

特大 ファンダム 40

1画面7本+N画面4本+F.P.部門3本

ファンダムスクラム 52

マシン語の気持ち 54

スーパービギナーズ講座 56

BASICピクニック 36

BASICでマウスを使う

FM音楽館 88

オリジナル:どうくつ、ワープ、へんな音、CLUB'S、静かな海を渡る、雷王子・
 失恋の嘆き/ゲームミュージック:『三国志Ⅱ』より魏のテーマ、『ワードナーの
 森』よりショップ、『エア・バスター』よりエア・バスター-SST/そのほか:超音
 速攻撃ヘリ・エアーウルフ、ドラえもんBGM/世界初、ムードがFM音源で
 わかるCD紹介記事:『マーシー』

AVフォーラム 植木等師匠 132

ゲーム十字軍 122

のぞき穴:聖戦士ダンバイン、ランペルールほか/空想科学読本:ファンタジー
 Ⅳ/桃色図鑑:ドラゴンアイズ/歴史の散歩道:三国志Ⅱ、一騎討ちトーナメント
 団体戦、大航海時代

情報 **FFB** 116

おもちゃ箱
 最新GM情報、NEW TAKERU、MSXフェスティバルの報告、FMパッ
 ク、4周年850号記念プレゼントほか

ほぼ梅庵の勝ち抜きCGコンテスト 常連のパワーはすごい 130

FAN STRATEGY 三国志Ⅱとちよいねた 32

記憶のラビリンス ゲームのなかの現実とは? 134

ゲーム制作講座 シナリオ制作中は意識過剰になるな/ 94

THE LINKS INFORMATION PAGE 96

今度はテーブルトークシミュレーション!

INFORMATION

ON SALE 141

COMING SOON 142

ルーンマスター三国英傑伝/エアホッケー(仮称)ほか開発中ゲーム情報満載

MSX新作発売予定表 3月25日現在の情報 145

ソーサリアン移植計画 疾風怒涛の開発計画・名古屋から全国へ/ 140

いーしょーくーはまだかいな!? 元気がなにより/ 138

FAN CLIP 草ネットの現場 146

読者アンケート 掲載ソフト24本プレゼント 34

投稿募集要項 97

特別企画

SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム 第2弾 5

MSXの近未来に期待!

パソコン通信ははじめの一步 106

ネットの情報をディスクに記録するダウンロード

特別付録

いよいよ発売!! シナリオ5までの戦略紹介だっ

提督の決断・戦略マニュアル

●スペック表の見方

Mファンソフト ①

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒 体	2D × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点で予定発売時期。④媒体と音源/ROMはROM、ディスクはディスク、MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、turboRでしか動かないものはturboRと表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様と異なるときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らない限りつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別価格。⑨備考欄。

●記事中の価格表記について
 とくにことわりのないものは、すべて税抜で表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
 読者のみなさまのお問い合わせは、休日を含め、月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしていません。

☎03-3431-1627



SONY



※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリートメント採用とアナログ21ピンRGB入力、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。



トリートメントカラーモニターCPS-14F1
標準価格 60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。

3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクもいらなく。



3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格 36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えば、ハガキやカードのカラーフルなプリントアウトもできる。



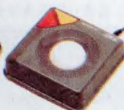
サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格 49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイスティック。(左)



連射ジョイスティックJS-303T
標準価格 2,000円(税別)



グラフィックボールGB-6
標準価格 9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)



ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格 29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができる。パソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。



MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格 32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、文書作左衛門XVバージョンがついた。



- MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備
- FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色自然画モード
- BASiC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+



クリエイティブパソコンF1XV
HB-F1XV 標準価格 69,800円(税別)

F1-SYSTEM

シンポジウム

前回に続く、春のシンポジウム第2弾。
ここ、新橋にもうなぎの串焼きのにおいととも、春の香りが運ばれてきている。
こういうときには、明るい未来のことについてわくわくしながら話をするのがいい。MSXの大きな可能性について、新しい情報を盛りこみながらってーてきに明るく考えてみようじゃん！ MSXに縁の深い人々も交えての、こいつは春から縁起ものってわけだ。

C O N T E N T S

6

MSXの仕掛人にきく！

8

MSXの達人にきく！

9

近未来 MSX 計画

2+、turboRはあたりまえ。MSXは100までぐわんばるぞ！ MSXの仕掛人にきく！

(株)アスキー システム事業部開発推進部次長 MSX推進室 加藤英雄さん

MSXはホームコンピュータになれるのか

前回のシンポジウムに登場していただいた加藤さんである。ここに再び登場していただいたのは深いわけがある。MSXの産みの親として誰もが知っているアスキーでは、MSXの近未来に大きな夢を託している。MSXのこれからの姿について話を展開するなら、どうしてもまず、この産みの親のアスキーに聞かなければならない。アスキーのなかでも特にこれからのMSXの方向性を決めていく責任者、いわば仕掛人というのが、MSX推進室なのだ。「一家に1台のホームパソコン」として出売したMSXのこれからの姿について聞いてみた。

——MSXはどのような方向に進化していくのですか？

加藤 MSXの発表当初から持



●MSX Viewで大きく前進！

っているホームパーソナルコンピュータという考え方です。

しかし、実はホームパーソナルコンピュータというものが何かということについてはまだ結論が出ていないのです。われわれはどういったものがホームパーソナルコンピュータとしてふさわしいものかということについてMSXを提唱しながら考えてきました。

——家庭電化製品の1つとして当初MSXは、家電メーカー13社から発売されていましたが、

今は最新のMSXターボRは松下電器だけからしか出ていませんが……。

加藤 確かに発売されているメーカーは、いまのところ1社ですが、それがMSXの進化とは直接関係ないと思います。MSXは次々とホームパーソナルコンピュータという形に近づいてきています。CPUが、16ビットになり、高速化され、そしてMSXViewにより、プログラミングなしでいろいろなことができるようになってきています。こうしたMSXの進化はソフト面、ハード面でこれからもどんどん進めていきます。

私たちはMSXを家庭の生活必需品として、なくてはならないものにしていきたいのです。ですから、単に機能を絞って特化したものでなく、トータルに優れたものを提供していきたいと考えています。

現在、家庭に入っているコンピュータを考えると、いわゆるゲーム専用機やパーソナルワープロ、電子手帳といったものがありますが、MSXはこうした機能をすべて持っています。10万円以下の価格でこうしたものが手にはいるということでは、画期的だといえるでしょう。電話やテレビといったもののように普段の生活で絶対に必要になるもののひとつとしてMSXが考えられるようにしていきます。

——MSXはマルチメディア化していくのでしょうか？

加藤 MSXは現在すでにビデオ信号による自然画の取りこみや音声のPCM録音もできます。また、ハードディスクをつければそうしたデータをファイルとしてたくさん保管することもできます。これをデータファイル



●自ら無線機を操作する加藤さん。通信の話には心なしか力が入っているようだった。無線内蔵のMSXがあったらほんとにいいなあ

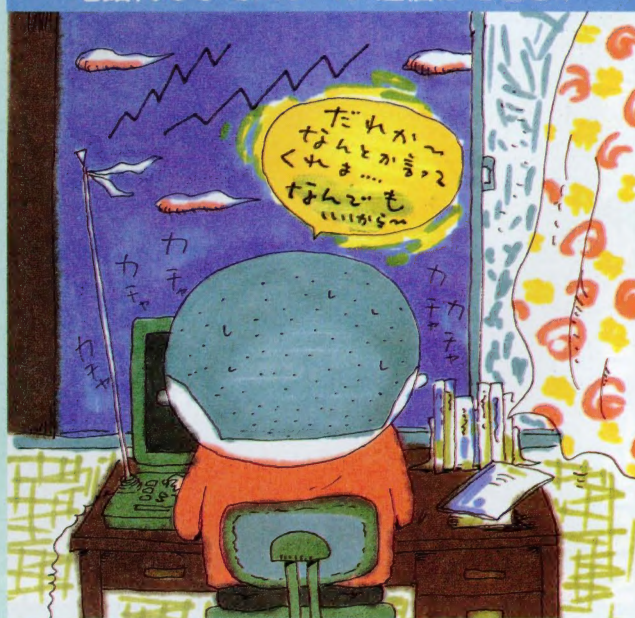
としてうまく使えば、自然画と音声による紙芝居のようなものもかんたんにできます。また、整理のしにくいビデオのライブラリーの管理にも利用できるでしょう。40メガのハードディスクなら絵だけで700枚は入ります。MSXを持っていてこの自然画を利用しない手はないと思

いますね。

絵というのは、キャラクタから、静止画、動画と発展していくにつれて非常に大きな情報量になっていきます。こうした、瞬時に大量の情報を伝えていくことが今後は必要になっていくでしょう。

このようにマルチメディアが

電話代なしでパソコン通信ができる！



●無線機内蔵のMSXで通信ということもかんばればできるのだ

自然画、動画、音声、文字情報といったものをすべて取りこんだメディアとすれば、MSXはすでにマルチメディアにそうとう近づいているパソコンといえます。今後は、CD-ROMなどによる大容量のメディアを利用した自然画の動画をどう取りこんでいくかというところでしょう。

マルチメディアといったものを考えたとき、ソフトに関しては、これからは映画を作るようなもの、あるいは映画以上の作業が必要になってくると思います。

大容量のメモリを、ふんだんに使った自然画の動画や音声材料として登場してくると、これらをどのように演出していくのかというところで、ソフトの質が問われることになるでしょう。また、今後はますますそうした映像の著作権に関する問題



これが通信用のシステムだ！

が重要視されてくると思います。そのとき、MSXは、ビデオデッキや、CDプレイヤーのような存在にならなくてはいけないと思います。

そうしたときのソフトの充実ということもあり、昨年ベストロンビデオという映画会社がアスキーのグループに入りました。マルチメディアの時代はもう始まっています。

——1人に1台のコンピュータということで今後は通信も重要な要素になってくると思いますが、MSXの場合はなにが新し

い企画はありますか。

加藤 いろいろ企画していますが、すでにMSXは多くの通信マニアたちに利用されています。たとえば、パソコンにとりつけたモデムと通信機を接続して、電話でなく無線でパソコン通信を行うことができます。また、無線は通信の範囲が狭いのですが、これを次から次へと連携して、北海道から九州までパソコン無線通信を行えるシステムもあります。詳しくは無線関係の雑誌に載っていますのでそれを参照してください。

このほかにも、無線でデータを人工衛星に送り、世界に向けてパソコンのレターを送ることもすでにできるのです。こうしたパソコン無線通信は、機種を限定していませんが、安価なMSXが多く利用されています。——MSX推進室では、今後どのようなものを企画していく計



アスキー映画の作品をMSXに取り込んだところ

画ですか。

加藤 具体的には、前回ご紹介いただいたMSXViewのアプリケーションを充実させていくことと、ツール関係の充実も考えています。それからハードでは大容量のRAMディスクといったところですね。楽しくて実用的なホームパーソナルコンピュータを今後も追求していきたいと思っています。MSX2+、ターボRどころかMSX100ぐらゐまで開発していくつもりです。

なんと、たのもしい話ではないか！

実現まぢか！のソフト・ハードたち

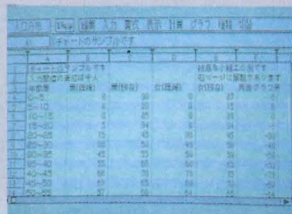
MSXが進化を開始

さてさて、加藤さんの話にもあったが、MSX推進室では、すでに今年発売するMSX関連のハード、ソフトを準備している。前回もチラッと話にでていた大容量RAMディスクも、実は近日発売なのだ。このほか、MSXView用のアプリケーションも年内に数本が発売される予定だ。MSXの新しい進化が始まっている。

速い、安いで2度満足！

大容量のRAMディスクはなんと、早くも5月に発売だ。意外と早い時期に登場するので驚いた人もいるだろう。メモリ容量は768Kバイトだ。これで本体の256Kをたすと1メガになる。16ビットで1メガのメモリ、これだたいがいことはこなせるパソコンになるわけだ。価格は約3万円。いまのMSXViewをRAMディスクに移して使用すると、これがメチャ速い。MSXViewで操作性の改善をほどこし、その次にRAMディスクでスピードを解決というわけだ。

さらにMSX2、2+でも使えるというから、ユーザーにはうれしい限りだろう。MSXターボR



●CALCの画面だ

には内蔵されているDOS2上で稼働するため、このDOS2のカートリッジがあればMSX2、MSX2+にも対応する。

このRAMディスクってやつは1度使うと、もうそのスピード以下のやつは我慢できないくらいに壮快なもの。MSXの利用頻度が格段に増えるはずだ。

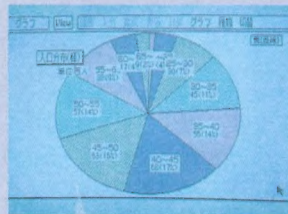
アプリ登場！

MSXView用のアプリケーションがいよいよ登場する。前回のインタビューで「サードパーティさんから今後いろいろと発売されていくことになると思いますよ」などといった加藤さん。サードパーティではなく、MSX推進室みずからアプリを出そうというのだからエライ！ こうしてまづ、いいお手本を見せてくれれば、サードパーティも仕事がしやすい。

まず、発売が決まっているのが、ViewCALCという集計用のソフトだ。これは、早ければ5月、遅くとも6月には発売になる。集計用紙にデータをいれれば、集計結果の表作成や円グラフ、棒グラフ、折れ線グラフなどがかんたんにできる。

夏休みの宿題のグラフづくりや、集計結果の計算などに非常に便利。MSXViewに期待している年齢層といわれている30歳弱のサラリーマンの人たちにも、仕事にMSXを使う機会が現れたといえる。MSXView用アプリケーションの第1弾としてふさわしいソフトだ。

画面を見て気がついた人もいると思うけど、この画面はHALNOTEのGCALC用サンプルデータを移したもののものだ。完成版もHALNOTEとのデータの互換性があるということだ。



●棒グラフ折れ線グラフもできる

データベースも企画中

集計用ソフトが出るなら、データベースもほしい。これは、カード型にするかどうかは、現在のところ検討中で、もし製品化されれば、これで、MSXによる友人、知人の情報管理やサラリーマンの名刺管理に使える。MSXがますます便利になる。これはほんとに日常生活の必需品になるかもしれない。

このほかにも、先月号の焼き肉じゅーじゅーのように、MSXViewを使って絵本のような教育用のソフトができる可能性は高い。こうした絵本のようなものを作成するためのツールも提供していきたいと加藤さんはいつている。将来的には、MSXViewに自然画を対応させ顔写真などを利用したデータベースが作れるようにしていきたいともいつている。

自然画、音声、文字、CGを自由に出し入れできるツールができれば、あとは作る人のアイデアしだいといろんなことができる。これからのソフトは、プログラミングの技術もさることながら、こうした素材の使い方ひとつとおもしろさが決まってくるのではないだろうか。

弘法は筆を選ばず！ 大野さんは、あえてMSXを選んだ！

MSXの達人にきく！

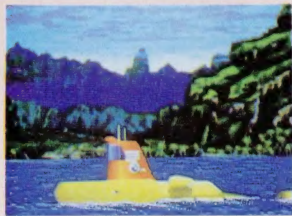
Cスタッフ社長 大野一興さん

MSXで感動を！

大野一興さんは1980年に初めてMSXを使用した作品をCMで発表。それ以来、雑誌の表紙やCGビデオなどあらゆるところでMSXによるCGを見せてくれている。いわばMSXのプロなのだ。大野さんのもっているMSX観などについて、聞いてみた。

——大野さんがMSXを使い始めた理由はなんですか？

大野 MSXを使って作っていると同時にハイエンドマシンでも作っていました。しかし、私としては、もっと個性的な人がたくさん出てくるべきだと考えていました。当時はCGのためのマシンはとても高く、ある特権化された人たちだけにしかCGが作れないような状況だったんです。CGの可能性という



●MSXの味が出ている

ものは、より多くの人たちが個性を発揮していくことによって開けていくはずだと考えていました。そこにMSXが登場した。MSXでCGを描いていくことにより、多くの人々がMSXでCGをやるようになり、そこからたくさんの芸術家が出てくるといいなと思ったのが大きなきっかけです。

——MSXのような低価格機でもプロのCGが作れるのでしょうか？

大野 ゴッホの「ひまわり」が38

億円で売れたというけれど、それを描くために使ったものの値段は1万円もしないでしょう。作品を作るときに必要なのは高価な道具ではなく、作る人の情熱だと思うのです。そうした情熱を生かしていくためには、誰にでもどこでも手にはいるようなものが普遍的な作品の道具になっていくのではないのでしょうか。

——最近でもMSXで作品をつくっていますか。

大野 はい、昨年の千葉博のフジタ工業のパビリオンで実写を背景にした映像を制作しています。このときには富士通のスーパーコンピュータと、MSXの映像を組み合わせて使用しましたよ。MSXにしか出せない味というものがあると同時に、私がすでにMSXの色数などを頭で覚えてしまっているため、自分の思いのままに使いこなせることからMSXを採用しました。

また昨年、宮城県の大川にできた鯨の博物館木エールランドに200インチのプロジェクタをおいて上映するため、MSXによるCGアニメーションを制作しました。これは画面をすべてMSXで、しかも私ひとりで行っていったため非常に時間がかかりました。

当時のMSXは、色数が制限されているため表現力がとぼしいように思われがちですが、256色の色をすべて自在に使いこなせば、それだけでかなりのものが描けます。かえって色の数が多いと、本当に自分が表現したかったものが見つからなくなってしまうこともあります。

——大野さんのCGのテーマとはどんなものですか？



●現在、九州・長崎にあるオランダ村ですめられている新しいパビリオンのうちの1つの演出を担当。パレエ、CG、実写を加えた画期的な映像芸術が展開する。

大野 感動を伝えたいというのがテーマです。イラストでもただ美しい絵を描ける人がいますが、そうでなく、自分の中になにかを見てしまった、それを伝えたいところからきている、ほとぼしる表現というものがあると思うのです。そうした感動をいろいろな道具を利用して表現していきたいと思っています。

——CGのプロをめざす読者になにかひとことお願いします。

大野 頭の中にある空間からCG

画像を作り出していく前に、もっといろいろな体験を吸収していくことも大切なことだと思いますね。そうした体験によって頭の中のCG空間がもっと広がっていくことになるでしょう。

機材のレベルによる表現方法の限界というのはありません。感動の中身を表現しようという強い気持ちがあればMSXでも芸術作品が作れるでしょう。

——ありがとうございました。よいはげみになると思います。

MSX作品集がLD化

MSXだけのCGによるビデオ作品も大野さんの手により、世に送り出されている。『フライング・ルナ・クリッパー』は幻の飛行機M-130を復活させてロマンチックでスリリングな冒険旅行へと旅立つ12人の乗客たちの物語だ。

MSXの表現力が動画の世界で



●冒険の世界が待っている！



●フライング・ルナ・クリッパー

どれだけ可能性をもっているかを知るには、これ以上のお手本はないだろう。ナレーションや美しい音楽、ビデオの特殊効果などで、MSXの画面に命が吹きこまれるような不思議な感覚を覚えることうけあいだ。

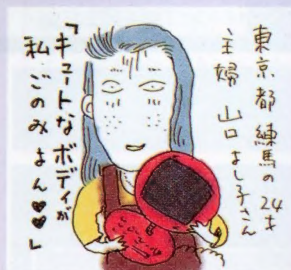
●『フライング・ルナ・クリッパー』CBSソニーより発売中。LD8,800円。

MSXよ、もっともっとすごくなれ

MSXのユーザーにもきく!

なにができるかでなく、なにがしたいかだ

さて、MSXの仕掛人、達人と、それぞれMSXに対する思い入れを見てきた。MSXは、これからまだまだ大きな可能性を持っているし、表現する人のイマジネーションさえあればすばらしい使い方ができることもわかった。あるCMで「なにができるかじゃなくて、なにがしたいか」だとキョンキョンがいていたが、そのとおりだと思う。MSXでなにができるかという



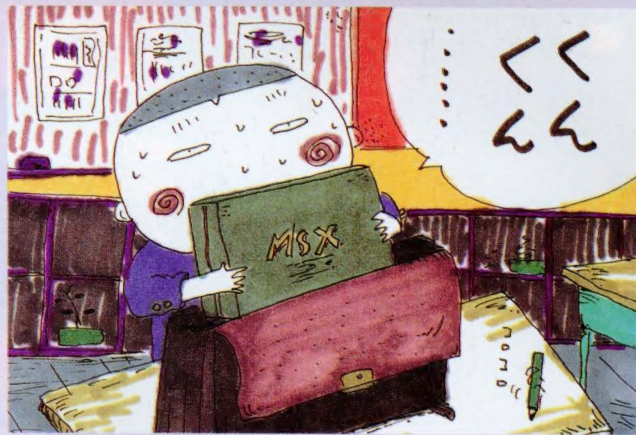
より、MSXでなにがしたいかということを考えてみよう。実現するかもしれない。

昨年行われたMSX大賞の論文のなかからみんながほしいMSXの姿をピックアップしてみると、ほんとうのホームコンピュータの姿が見えてくる。

「MSXのラップトップ型で学校の教科書として使いたい。さらにFAXと衛星通信のシステムなどを使い、自宅で予備校や学校の授業が受けられるように」。(滋賀県・古角直樹)

「人工衛星で全世界の人と意見交換をしたい」。(青森県・木村浩之)

「家庭内の真の道具として考え、主婦に愛されるようなコンパクトなかわいらしいデザイン、プリンタと液晶ディスプレイを



一体化する」。(兵庫県・笹倉和史)

「電子手帳ぐらいの小さなMSXで、旅行などの移動中も使えるようにしたい」。(京都府・荻野雅)

こうした要望をかなえることができるのは、MSXが互換性を重視し、しかも低価格で高い機能を提供しようとしているか

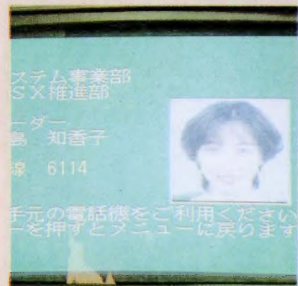
らだといえる。コンピュータ・メーカーではなく、あえて家庭電化製品のメーカーが発売しているMSXは、ある意味では、これからの家庭の快適化の核になりうる。そして、1人1台のコンピュータになることによって、世界のコミュニケーションの手段となるってわけだ。

MSXの近未来に期待!

ただいま新作研究中!

アスキーのMSX推進室では明日のMSXの姿となるかもしれない、さまざまなMSXが研究されている。

MSXが1人1台のホームコンピュータを実現するには、やはりまだまだ進化が必要だ。だが、MSX推進室の加藤さんは次のようにいっている。「MSXの信条は互換性です。現在のターボRにしてもわざわざZ80のCPUを積んでまで互換性をもたせている。こ



試作された受付ソフト

れから先もMSXがどれだけ進化しても互換性は保っていきます。たとえばMSX100が出てこれば変わらないでしょう」。

さて、それでは互換性を保ちながら進めていく進化のための研究にはどのようなものがあるのだろうか。これらは、まだ実際に商品化するかどうかともわからないものばかりだけど、MSXの可能性を少しでも広げようとするMSX推進室の心意気がつたわって来るといえるもの。なぜか、ユーザーの夢と似ているものがあるなと感心してしまったりしている。

やはりこれでしょう、次は

まずはCD-ROMドライブ。これは、現在のハードディスクと同様、インターフェイスカードリッジをスロットに差しこんで使用する外付けのタイプがいいと思う。

すでに、何年かまえにソニーが試作したものよりさらに進めて、音声や、自然画、動画の転送をするためのタイミングについて研究

してほしい。

これもやっぱりいいよねー

それから、ユーザーの人たちの夢にもあったポータブルタイプの研究もしているらしい。液晶画面のついたノートブック型のMSXなら鞆にいれて学校へも持っていける。これでCD-ROM内蔵になれば、学校の授業のための教科書にも使うことができる。

MSX推進室では、このほかMSX用のアプリケーションについてもいろいろな研究をしている。たとえば会社内での受付業務をMSXにやらせるためのソフトを試作している。これは、会社の玄関口で訪ねてきた人が会いたい人の内線番号を調べるためのもの。本人の名前だけでなくすぐに検索でき、画面に内線番号以外の情報も表示することができる。これは、通信回線をつないでMSXから直接内線をつないだり、また移動中でも現在どこにいるのかを情報として提供することができるようにする

などのバージョンアップができるし、またさらに外部からの電話の交換手としても使える可能性がある。実際の試作版ではアスキーの社員の顔がビデオで取りこまれていたが、MSXで呼び出した相手とMSX画面で話することも可能になるだろう。

『スナッチャー』なんかやっていると画面に突然来客の顔が出たびっくりするかもね。

MSXの夢を実現に結び付けるための研究が、こうして着々と進められている。MSXユーザーよ大志をいだくのだ!



信長が信玄が謙信が地を駆けめぐり天下の覇者を狙う

FAN SCOOP

信長の野望

武将風雲録



眠りをやぶる関の声。天下統一の野望を胸に、いつ果てるとも知れぬ戦いがまた始まる。シリーズ4作目、いよいよ登場！

光栄

☎045-561-6861

ROM版5月下旬発売予定
ディスク版5月下旬発売予定

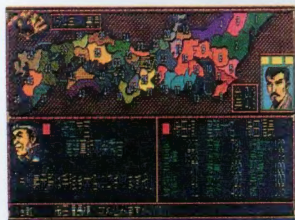


媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	11,800円
<small>CD付きは14,200円 ターボ円の高速モードに対応</small>	

媒体	×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
<small>CD付きは12,200円 ターボ円の高速モードに対応</small>	

熱き男達の戦いがまた始まる

信長の野望もこれでもう4作目。確実にグレードアップしてファンを喜ばせてきてくれた。今回の武将風雲録も、十分満足できる内容になっている。前作と大きく変わった点は、地形が拡大されたこと。東北地方や九州地方も追加され、伊達や島津でプレイできるようになったのだ。ファンにとってはウレシイかぎりだね。また援軍や共同作戦もできるようになった。茶器、鉄甲船、技術などの新しい要素も加わって、より戦国時代の雰囲気が出ている。登場武将数は700人。シナリオは前作同様2つ。シナリオ1は1555年からスタート。始める年代がちょっと早くなった関係で前作では登場しなかった武将も出てくるぞ。



◎前作をはるかにしのぐ内容で登場、信長の野望、武将風雲録

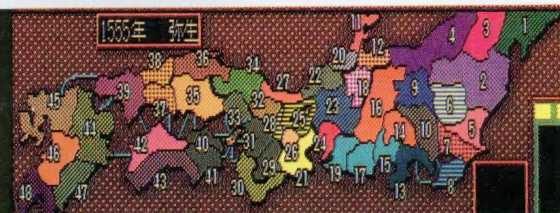


戦国群雄伝

全38か国 武将約400人
大名数28人 4人同時プレイ

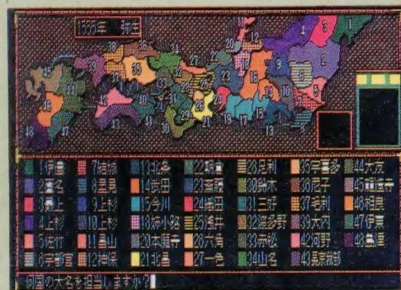
武将風雲録

全48か国 武将約700人
大名数41人 8人同時プレイ



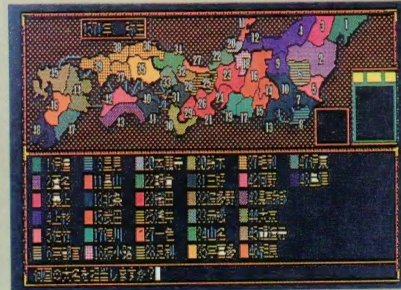
シナリオは前作同様2つ

●シナリオ1 戦国の動乱 (1555年)



シナリオ1は1555年から、シナリオ2は1571年からのスタート。シナリオ1では41人もの大名が登場する。どちらも遊びごたえありだ。

●シナリオ2 信長包囲網 (1571年)



◎信長が4か国を占領しているが、信長包囲網をひいているので安心できない

富国強兵、目指すは全国統一

国を豊かにして兵力を増強。敵を倒し、領地を増していく。これがシミュレーションゲーム

の基本である。この武将風雲録でも同じこと。前3作と同じように、コツコツと国を豊かにしていき、兵力を増やして領地を拡大していく。次のページで、実際にプレイしてゲームの進め方を紹介している。ここでは、武将

風雲録ではどんなことができるか、どんなことが起こるかを紹介していくからね。



まずは国造りから。そしてじょじょに兵力を増やしていこう

内政

技術という要素が新しく加わった。金山や鉄砲の製造もできるようになった。

●技術

新しく加わった要素。技術力があれば、金山の発掘や鉄砲の製造、さらには鉄甲船まで造れるようになる

●茶器

これを持っていると、茶会がひらけるようになる。1等から10等まで、10段階のランクがある

●取引

商人(今井宗久)から米の売買や茶器が購入できる。友好度があって、高くなくとも茶器を売ってくれる

●その他

石高はその国ごとに上限が設定されている。商業価値は文化度によって上限が決められている

戦闘

共同作戦や援軍、長期戦が可能になった。野戦では海戦もでき、時間や天候もあるぞ。

●鉄砲

最大2ヘックス先に遠距離攻撃(野戦時)ができる。一撃で武将を撃ち殺したり、鉄砲隊同士が隣接している一斉射撃もできる



●共同作戦

共同して敵国に攻めることができる。また守備側は援軍を要請することができる。最大4つの軍団で戦闘が行われることになる



●長期戦

野戦は7日間、籠城戦は30日で勝敗をつける。しかし籠城戦のみ長期戦が可能になった。30日経過しても、また翌月に戦闘が始まる

●その他

海に隣接している国は海戦ができる。時間(3時間ごとに経過、野戦時)や天候も新しく加わった。雨や雪のときは鉄砲が使えない

これはまいった天災

地震、大雪の天災が新たに加わった。地震は東海から関東地方にかけて、大雪は東北から北陸地方にかけて、台風は九州から中国地方にかけて発生しやすいぞ。

●疫病

もうおなじみになった疫病。武将風雲録では、疫病をはじめとするその他の被害の度合いは、色で3段階に区別されるようになった



●地震

新しく加わった天災。主に東海地方、安房沖で発生する。地震が起こると兵士数、商業価値、城防御度などが下がってしまう



こんなこともあるイベント

ゲームをプレイしていると、いろんなことが起こる。その中でもよく起こるのが茶会。茶会をひらくと教養が上がるぞ。ここに紹介したほかにも、まだいろいろなことがあるぞ。

●鉄砲鍛冶

鉄砲鍛冶は、技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鉄砲鍛冶は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

●闇商人

闇商人は、鉄砲を安く手に入れることができる。しかし不良品もある

鉄砲はとっても高価だが、闇商人からなら安く手にはいる。しかし不良品もある

●大雪

これも新たに加わった天災。東北地方や北陸地方にかけて起こりやすい。大雪にみまわれると、実行できないコマンドが出てくる



●台風

これもおなじみになった台風。しかし今回はグラフィックが追加された。じっさいに日本地図の上を台風が通過していくのだ。これはみものだぞ



●キリスト教

ルイス・フロイスという信者がたまに来る。布教をゆるすと国の価値が上がることもある。民衆に受け入れられないこともあり、その場合一向一揆が多発する

●茶会

茶会をひらける。茶会に参加させた武将は教養が上がる。摂津和泉とその隣接国では、商人の今井宗久も呼ぶことができ、友好度を上げることができる。等級の低い茶器だと茶会をひらけないこともしばしばある



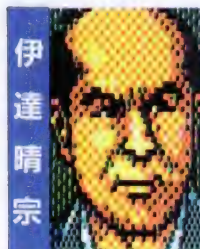
ファンにとってはウレシイ新しく加わった大名達

東北地方と九州地方が追加されたことによって、前作では登場しなかった武将が新たにお目見えとなったわけだ。有名などころでは下に紹介した5人(シナリオ1)。

伊達や島津なんかでプレイしたかった人は、かなりいるんじゃないかな? このほかにも蘆名、最上、宇都宮、結城、相良などのそうそうたる武将が登場するぞ。



東北 九州地方が追加された。各地方の区画も前作からはちょっと変更されている



伊達 晴宗

●伊達に位置する伊達。政敵はまだ登場せず(シナリオ1開始時)



佐竹 義昭

●伊達に對抗する勢力として、佐竹が上げられる。配下武將は2人



大友 宗麟

●正統派は、配下の武將はすべて、あつたといふことだ



龍造寺 隆信

●島津の勢力は、なかなか増える存在。なかなかのものだ



島津 貴久

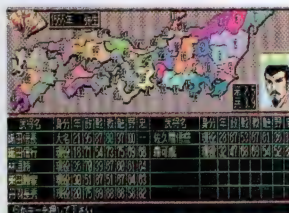
●九州一の勢力を持つ。島津は、前作からは、もっとも強豪

織田信長、天下統一へまっしぐら

ここではじっさいにプレイしてみることにした。基本的にゲームの進め方は前作と同じ。行動力システム(行動力の範囲の中で命令が出せるシステム)も引き続き生かされている。ただちょっとシステムが変わった。1か月に出来る命令は武将1人につき1回(三国志IIと同じ)。ただし大名や城主は行動力のあるかぎり、命令が出せる。

ではゲームを始めることにしよう。シナリオ1、このゲームの主人公でもある織田信長でプ

レイすることにした。配下には柴田勝家、丹羽長秀など有能な武将が数多くいる。また鉄砲も65丁も保有している。さてどんな戦いになるのかお楽しみ。

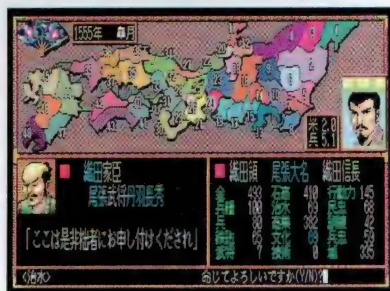


これがシナリオ1! 開始時の配下の武将。柴田勝家の忠誠度がちょっと低い

まずは国造りから始めよう!

最初から国力はそこそこあるが、コツコツと国を豊かにしていこう。毎年1月(金)と7月(米)が収穫時期である。3月からスタートするので、まずは開墾と治水をする。ここで国造りを行おうとすると、申し出てくる武将がいる。この武将に任命すると、忠誠度が1つ上がるぞ。配下の忠誠度を上げつつ、国造りにはげよう。となりに今川の勢力がかなりあるので、なるべく早いうちに兵力を増強しておく。

また技術度も上げておこう。技術が100になると金山の発掘が可能になるし、戦闘のとき、強力無比の鉄砲や鉄甲船の製造だってできるようになるぞ。

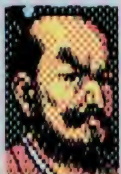
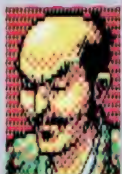


開墾や治水、町を造るなどを行おうとすると自分から申し出てくる武将がいる。任命すると忠誠度が上がる

織田信長配下の武将

信長軍の軍師は文句なく羽柴秀吉。そのほか、丹羽長秀、織田信行、佐久間信盛などのそうそうたるメンバーが脇をかくる。軍事面では柴田勝家がダントツに強い。戦闘では勝家を中心に

組み立てていこう。信長の武力も勝家と匹敵する。ちなみに羽柴秀吉や前田利家はゲームを進めていくうちに配下になる。滝川一益も忘れてはならない1人である。



乱世の風雲児・織田信長

主人公、織田信長の能力値は、政治力95、戦力87、教養80、魅力97、野望100(シナリオ1)である。なかなかの能力を誇っている。またゲームスタート直後、配下には織田信行、林通勝、柴田勝家、丹羽長秀、佐久間信盛、森可成の6人の武将がいる。どの武将も使えるヤツばかりなので、とりあえず信長安泰といったところか。しかし軍師がいないのが、ちょっと残念。でも戦力はなかなかととのっている。



羽柴秀吉が信長軍に仕官してきた

しばらくすると前田利家と池田恒興が自然に配下に加わった。またまた有能な部下が増えて国造りがラクになった。でも今だに軍師がいない。そんなとき羽

柴秀吉が仕官してきた。願ってもないことだ。やっと軍師が誕生したわけだ。秀吉はたいてい信長軍に仕官してくるのだが、そうでないときもあるらしい。



強力無比の鉄砲隊

前作と違って武将風雲録では武将の部隊(足軽、騎馬、鉄砲)が決まっていなかった。誰でも騎馬隊や鉄砲隊になれるのである。しかし鉄砲隊は、鉄砲がなければ作れない。たとえば50丁の鉄砲を持っていたら、兵力50の鉄砲隊が作れる。それ以上は作れない。鉄砲を1丁も持っていないときは、まるっきり作れないぞ。鉄砲は遠距離攻撃もできるようなったのでなか

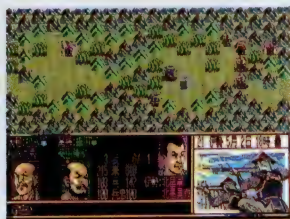
り便利。各国で造れる(技術力250以上)ので、技術力を上げて鉄砲を製造しよう。



遠距離攻撃もできるし、一撃で敵の武将を倒してしまうことだってある。ただちょっと値段が高いのが難点

松平元康を尾張でやぶる!

松永久秀から共同軍の要請があった。断る理由はないので要請を受け入れることに。出陣させる武将はわが軍きっての猛将、柴田勝家。鉄砲40丁を装備させておくり出した。勝家が孤軍奮闘していたのだけど、残念なが



◎共同軍として参戦している柴田勝家。鉄砲の強さ+勝家の戦闘力は鬼にかなぼう

ら松永軍は負けてしまった。その後、今川軍の松平元康が攻めてきた。野戦より籠城戦(戦闘の最初に野戦が籠城戦を決定する)のほうで守備側に有利なので籠城する。斎藤道三の援軍もあって今川軍を撃退した。



◎松平元康が攻めてきた。敵部隊の配置位置を予測して部隊を配置させるんだ

初陣を飾れるか信長軍!!

ある程度兵力も整い、戦争の準備ができた。今度は逆にこちらから今川軍に攻めこむことにした。出陣させる武将は織田信長、柴田勝家、羽柴秀吉の3人。信長は騎馬隊、秀吉は足軽、勝家にはありったけの鉄砲をもたす。敵は野戦を選んできた。こちらは秀吉に本陣(ここをとられると負け、野戦時)を守らせ、勝家の鉄砲隊が遠距離攻撃。そして御大、信長が突撃。結果は信長軍の大勝利に終わった。



◎今川軍を撃退。このセリフがいちばん面白いのは信長だぞ



◎復讐の戦場。奇襲は両部隊の陣地、戦闘力によって攻撃権が決められる

上杉謙信配下の武将

相変わらず上杉謙信の戦闘力はすごい。前作同様、最高の100である。政治力がイマイチだが、宇佐見定満をはじめ、直江景綱、長尾政景など有能な部下が数多くいるので、その点は心配ないだろう。



◎宇佐見定満



◎宇佐見定満



◎しつさいの史実でも信長は先頭になって、前線を駆けめぐっていた。奇襲、奇襲、奇襲、奇襲

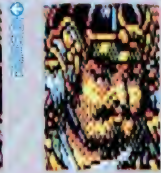
武田信玄配下の武将

もう何もうことがないというぐらいに、優秀な武将が揃っている。軍師クラスの武将が7人、そのほかにも他国にいけば先頭になって活躍してくれるといっ

た武将ばかりいる。もちろんそれをまとめる武田信玄の能力もすごい。このゲームでは天下統一にいちばん近い位置にいるのではないだろう。



◎山本勘助



◎山本勘助

三国同盟

今川義元配下の武将

前作ではあまり使える武将がいなかった今川軍だが、今回は違う。松平元康(のちの徳川家康)をはじめ太原雪斎など、ある程

度天下を狙える戦力がととのっている。しかし北に武田、東に北条、西に織田がいるので、うかうかしてられない。



北条氏康配下の武将

北条軍もなかなかの戦力を誇っている。しかし北に武田軍に阻まれ、西に今川がいる。東に目を向けるしかない。ここに北条

氏康ほか3人の配下を紹介したが、まだまだほかにも武将はいらるぞ。もちろん今川軍もそうである。



◎北条氏康

FINAL ATTACK

いよいよ魔將軍との決戦だぜ！

エメラルド ドラゴン



今回のアタックはアトルシャンたちが仙神フシュルヌムのいるヘルマンド山を訪ねるために、ヘルロードの洞窟を抜けるところからいってみよう。まだまだ先は長いぞ！ 気合いを入れていけ！

グローディア

☎03-3220-5226

発売中

媒体	2D × 4D
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

やっとここまで来たんだねっ！

祈りの丘から始まったアトルシャンの長い旅。いろんなことがあった。

魔導師バギンが魔獣ゴーメズとの戦いで壮絶な死をとげた。また、エルバード城に帰る途中、魔將軍オストラコンによってとらわれたエルバード王子ハスラムの黒水晶は、ミスラ・ミフルの岩で魔將軍オストラコンとの

決戦の最中に割れてしまった。そして、ヘルロードの町ではヤマンが魔軍の狙撃によって倒れた。ほかに、エルバード親衛隊長サダが戦死したり、おびただしい数の兵士が魔軍との戦いに倒れた。

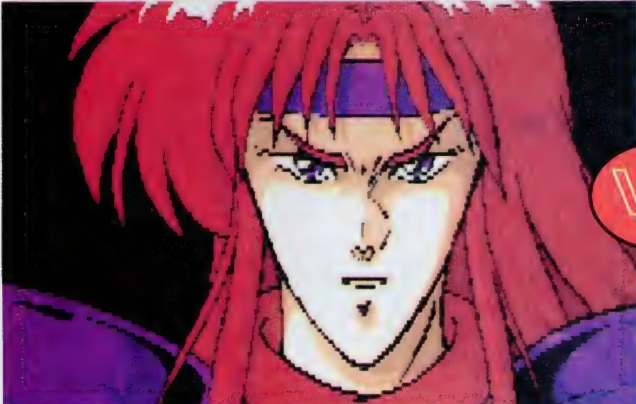
このたくさんの犠牲をムダにしないために、まずは魔將軍オストラコンを倒すこと。そして

魔王ガルシアを倒し、イシュ・バーンに平和を取り戻すことが、アトルシャンたちに課せられた使命なのだ！

アトルシャンたちは、凶弾に倒れたヤマンのかわりに、伝説の弓の名手サオシュヤントを仲間に加えた。そして、魔將軍オストラコンの待つドゥルグワント城に攻めこむ準備をするため

に、ホスロウは仲間を離れた。ホスロウが戦力を整えているあいだに、アトルシャンたちはサオシュヤントの師、仙神フシュルヌムを訪ねてヘルマンド山にむかうことにした。

しかし、そのまえにはモンスターがウジョウジョいるヘルロードの洞窟を越えなければならぬのだった。



① いろんな人の死を乗り越えて成長したアトルシャン

VS.



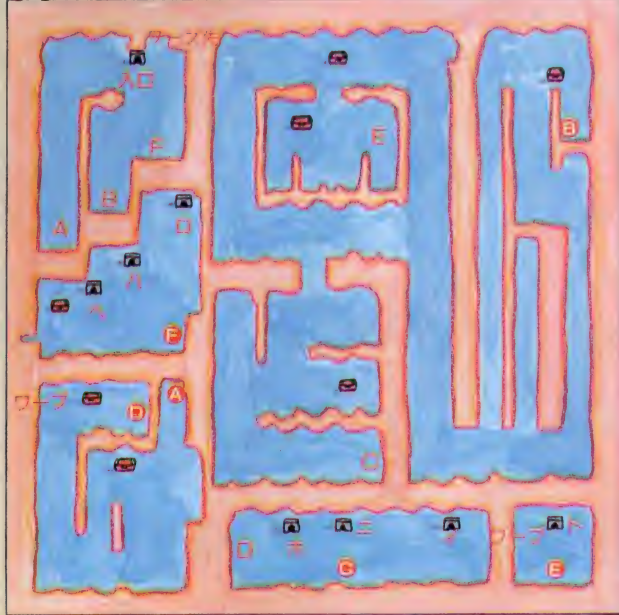
② 今まで何度も取り逃がした魔將軍オストラコン

ヘルロードの洞窟へ行ってみよう

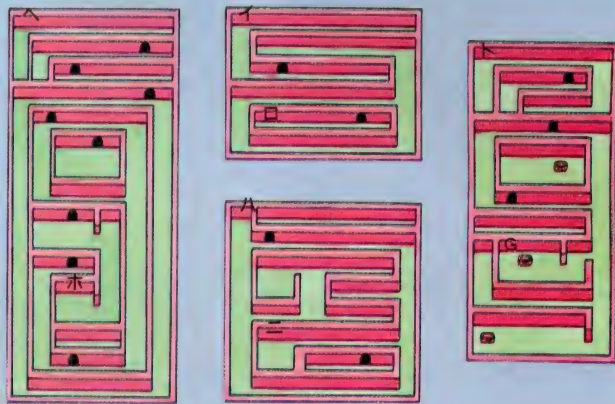
ヘルロードの洞窟は、ワープするところがちょっと複雑だが、全体的にはわりと簡単に進める。目的はここを通り抜けて、仙神フシルヌムに会うことだ。洞

窟の最後のサソリに注意して、フシルヌムに会った後は、まっすぐにヘルロードの町に帰ろう。ホスロウが首を長くして待っているぞ。

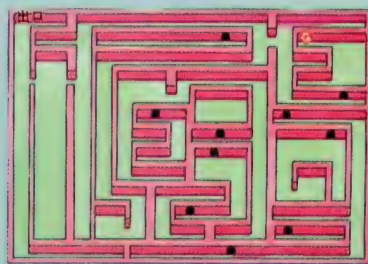
1F



2F



3F



ヘルロードの洞窟は、ワープするところがちょっと複雑だが、全体的にはわりと簡単に進める。目的はここを通り抜けて、仙神フシルヌムに会うことだ。洞窟の最後のサソリに注意して、フシルヌムに会った後は、まっすぐにヘルロードの町に帰ろう。ホスロウが首を長くして待っているぞ。

キングスコーピオンと対決!



いかなりとも出てくるぞ

ヘルロードの洞窟の最後に待ち受けるのは、3匹の巨大なサソリ、キングスコーピオンだ。突然現れるのでビックリしないように。あと、ファルナがミスラ・ミフルの砦を出るときになくなってしまったので、体力の回復はワラムルの秘薬とかハイパーポーションを積極的に使ったほうがいい。タムリンに回復魔法を期待するのは、ちょっとムリだからね。

フシルヌムの話を聞こう!



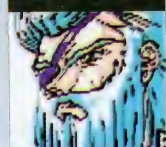
サオシュヤントの師匠。イシュ・バーンのことについてやたら詳しい

ヘルロードの洞窟を抜けると、すぐにフシルヌムの館が見えてくる。彼はサオシュヤントの師匠だけあって貫禄十分だ。このイシュ・バーンのことについてなど、いろいろ質問してみよう。いちいち質問が終わるとフシルヌムがワープしてしまうのがちょっと頭にくるけど、ここはがまんがまんなのだ。驚くような話が聞けるかもしれない。

フシルヌムはいろいろなことを教えてくれる

ホスロウが合流

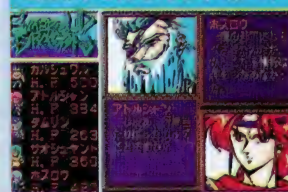
ホスロウ



レジスタンスのリーダー。ドゥルグワント城攻略のために準備をしていた。これでいっしょに戦えるぞ

フシルヌムの話を聞き終わったらヘルロードの町の酒場に行ってみよう。戦闘準備の整ったホスロウが待っている。これで5人そろっていいよドゥルグワント城に突撃だ。戦いが厳しくなるのでアイテムも十分そろえることも忘れないように。

さあ/ドゥルグワント城へ!



ホスロウを仲間に加えて戦力アップ。これで魔将軍オストラコンも恐くない?

黒水晶を取りもどせっ!!

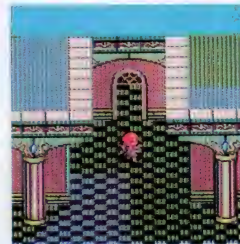
ドウルグワント城



② 塔の上に設置されているスイッチは、え、城としてはおどろしい外観だ。なんかうさぐさいけれど……



③ 2つの塔の頂上にあるスイッチを入れる。まちがうなよ。

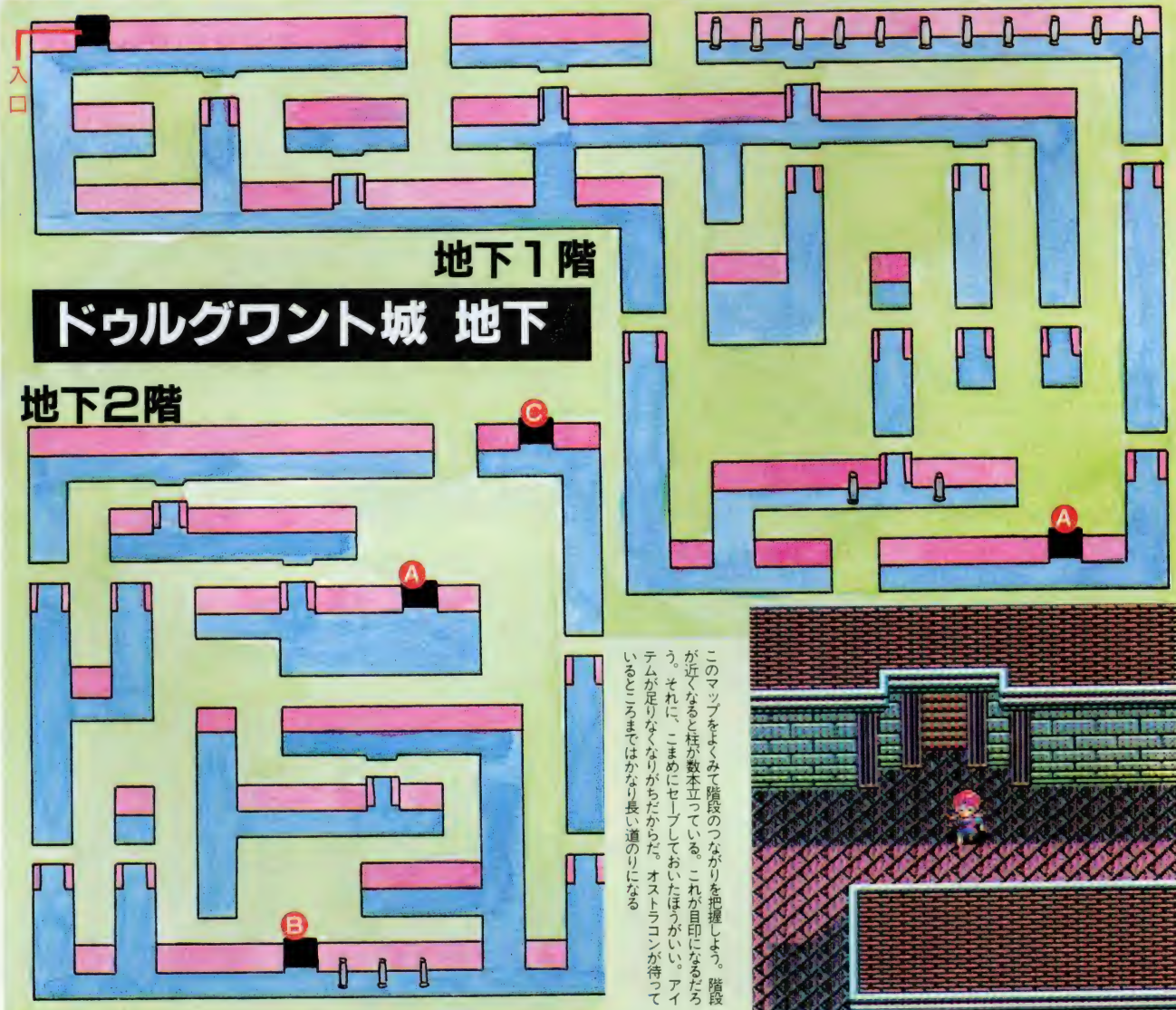


④ 3つめのスイッチを動かすと塔の奥に3つめのドアが出現する。

いよいよドウルグワント城の攻略だ。まずは2つそびえ立っている塔の頂上のスイッチを1つずつ入れるのだ。セーブしておけば何回も挑戦できるぞ。

そのあと、塔の1階に降りると、3つめのドアが出現してい

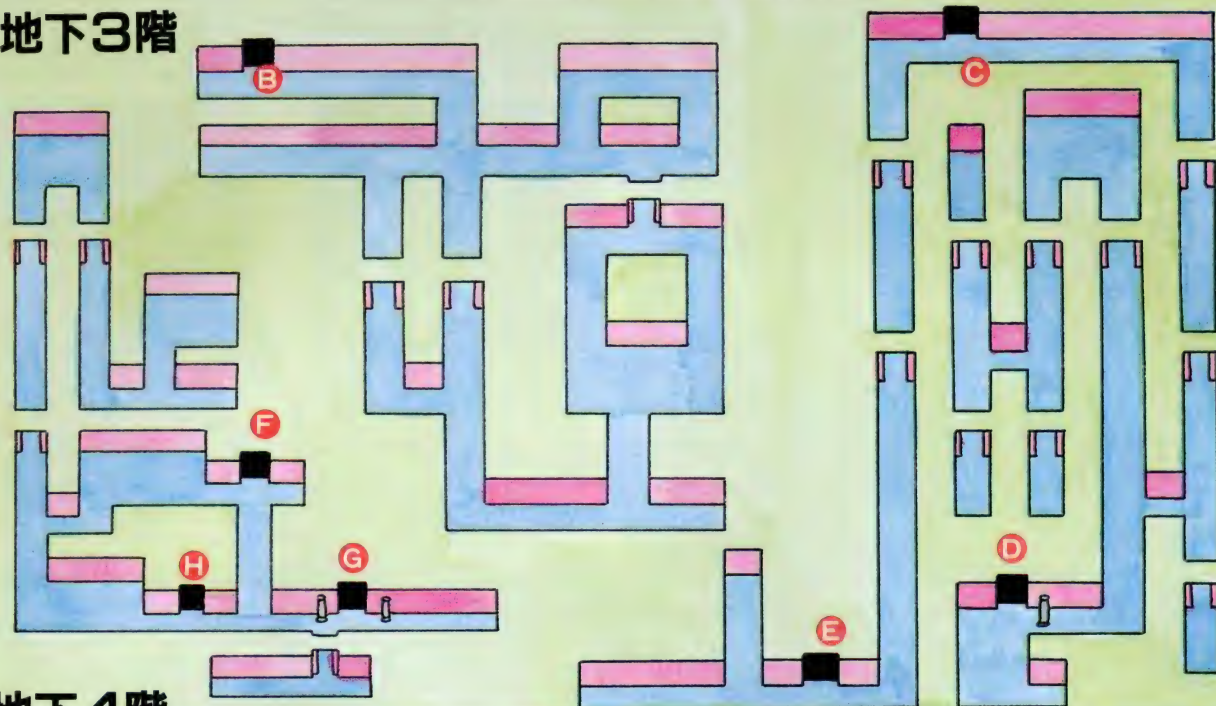
る。ここが地下の迷宮への入口だ。マップを載せておくので、しっかりチェックしながら進もう。そして、ハスラムの黒水晶を取り戻すためにも魔將軍オストラコンとの決戦は絶対に勝たなければならないぞ。



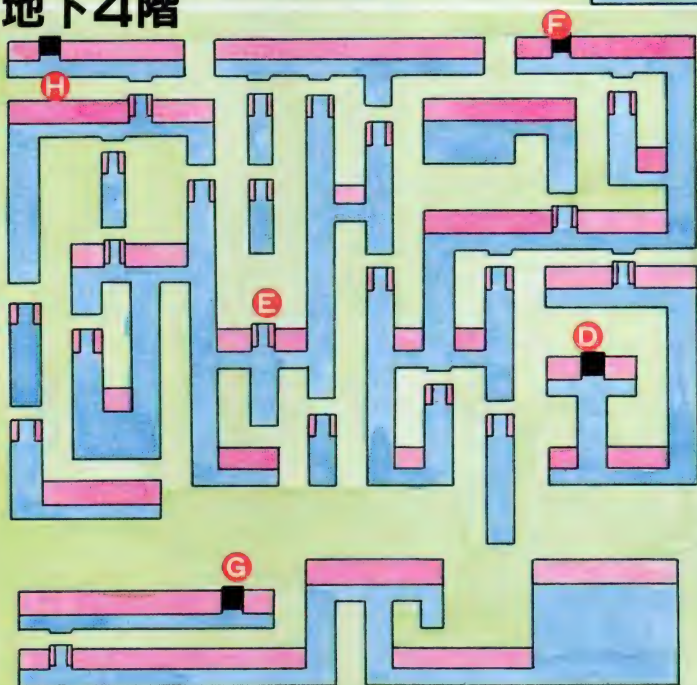
このマップをよくみて階段のつながりを把握しよう。階段が近くなると柱が数本立っている。これが目印になるだろう。それに、こまめにセーブしておいたほうがいい。アイテムが足りなくなりがちだからだ。オストラコンが待っているところまではかなり長い道のりになる。

【マップの見方】④と④がつながっていて、おたがい自由に行きまわす。

地下3階



地下4階



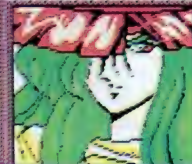
勝負だっ！オストラコン！



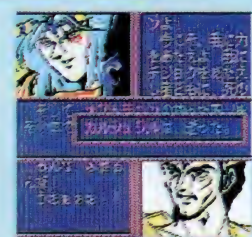
オストラコン
しょうごうもな
く、来あつたな。

破壊のルビーがあれば、はやめに使ってザコのモン
スターをやっつけておいたほうがいいぞ

どんなに、この
時をまたったことか
貴族に奪われし
命、今、ここで
死なせようぞ！



さあ、いよいよ魔將軍オス
トラコンとの決戦だ。案外
ラクにたおせるのだが、や
つは死際にアークデーモン
を呼び出す呪文をつぶやく。
そして、それに気づき、飛
びこんだカルシュワルはア
ークデーモンの復活に巻き
こまれて死んでしまう。さ
らば、カルシュワル……。



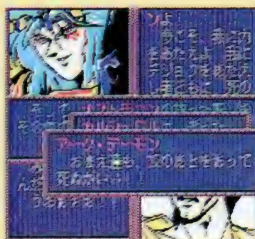
カルシュワルよさようなら

カルシュワル、さらば!!

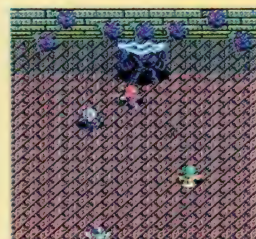
アークデーモン出現!!

魔將軍オストラコンの体にとりつ
いていたアークデーモンは呪文に
よりその本体を現し、アトルシャ
ンたちに迫ってくる。カルシュワ
ルのいない戦闘はかなり厳しい。
しかもアークデーモンはけっこう
強いので、いまさらながらセーブ
をこまめにしておこうと思ってい

まう。みごと、アークデーモンを
倒すと奪われていたサオシュヤン
トの弓とハスラムの封じこまれて
いる黒水晶が手に入るぞ。この水
晶を持って、名医ワラムルのいる
バージルの町にむかおう。一刻も
はやくハスラムの復活を見たいも
んね。



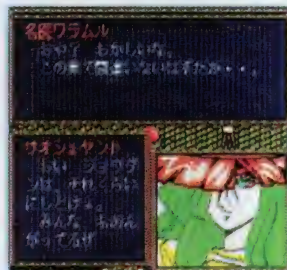
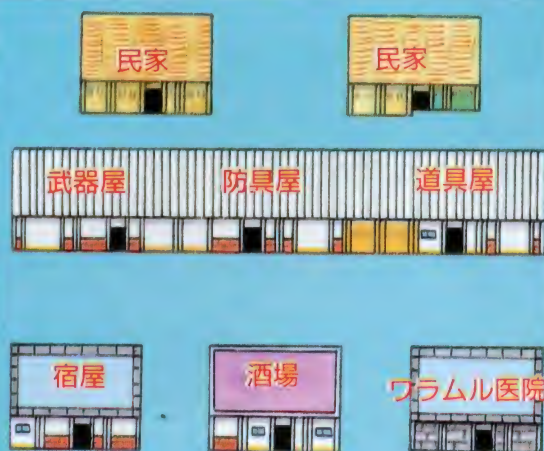
火の神をいざさるザコを早めに
処理するのが大切だ



オストラコンとの戦いで傷ついて
いるうえにカルシュワルがいない

ハスラム復活っ!!

バージルの町



③フラムルとサオシュヤントは顔見知りだったりする。おどろいた

フラムル先生をたずねてバージルの町にやってきた。フラムル医院に行ってみると、人々が列を作ってた。そこにちょっとおじゃまして、フラ



④ちょっとぼけてるけど、とにかく復活ノハスラムなのであった

ムル先生と御対面。実はフラムル先生はサオシュヤントと顔見知りだった。それなら話は早い。さっそく、ハスラムの閉じこめられた黒水晶をみてもらおう。

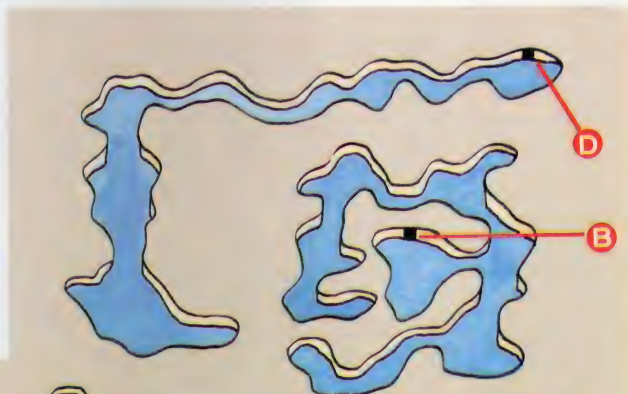
小カシャ島へ渡ってみよう

パールシーの町



バージルの町で小カシャ島行きのチケットを買ったら、町はずれの船つき場に行ってみよう。あっという間に小カシャ島に送ってくれるぞ。

小カシャ島にあるパールシーの町では、情報収集が主体になる。どうやら遺跡の洞窟を抜けて、大カシャ島に行かなければならないようだ。



遺跡の洞窟

遺跡の洞窟内にある柱に触れると、柱が沈んでいく。4本すべて沈めると、今までなんにもなかったところに新しい階段が出現するので、そこを使ってあたらしい場所へいってみよう。全体的にアイテムがごろごろしているので、しっかりと拾っておこう。これから先はなかなか実物ができないからね。シルバーアーマーを倒せば、出口はもうすぐそこまで来ているぞ



【マップの使い方】③と④がつながっていて、おたがい自由に行き来できる。



シルバーアーマーと対戦!



洞窟の奥にある黒い壁に触れると、モンスターをたくさん引き連れたシルバーアーマーが現れる。この子分格のモンスターをいかにうまくやつつけるかがポイントだ。シルバーアーマー自体はそんなに強くない。シルバーアーマーを倒すと紅の古文書が手に入る。これはあとで、重要な役割を帯びてくることになる。

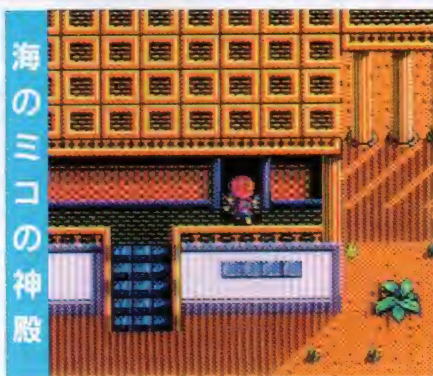
モンスターをたくさん引き連れたシルバーアーマーを倒す

大カシャ島へやって来たぞっ!



ここは大カシャ島にきてまず最初にたどり着くであろう村なのだが、名前がない。しかもさびれていて、家が3件しかない。ここでも情報収集が主体になる。この世のものとは思えないほどのおいしさという不思議な木の実を見つけ

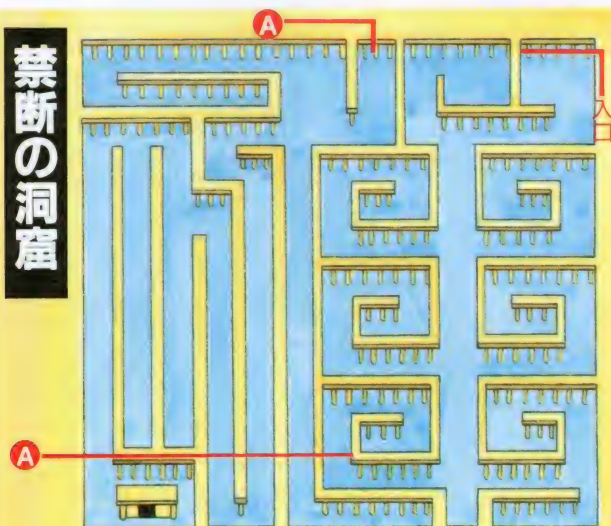
に行くのもいいし、そのまま次の海のリコの神殿を目指してもいいぞ。不思議な木の実は大カシャ島の南のほうにある森のなかで見つけることができる。これを村に持って帰ると、あるアイテムと交換してもらえるぞ。



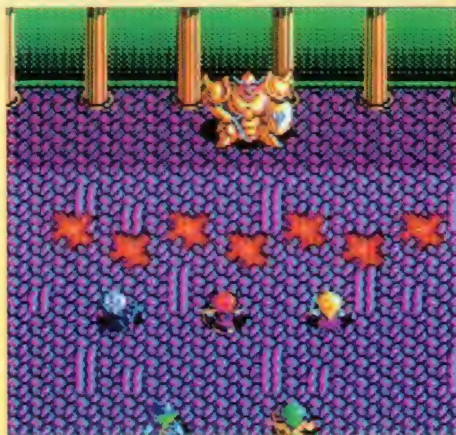
海のリコの神殿は、名もない村から、南西に山沿いにくだったところにある。ここで、アトルシャンたちは海のリコに、魔王ガルシアを討つためには、山のリコの助けが必要だといわれる。そして、山のリコの助力を得るためには、禁断の神

殿にある青白き古文書を手に入れなければならないといわれるのだ。さて、ここからが大変。洞窟は大カシャ島の南東の端にあるので、そこまでテクテク歩いていくことになる。洞窟はトラップだらけ。厳しいぞ。

禁断の洞窟



ゴールドアーマーと対戦!!



禁断の洞窟はいろんなトラップ(床からトゲが出てきたり、アトルシャンが突然透明になったり)があつて大変。だけど、もっと大変なのがこのゴールドアーマー。引き連れているモンスターはほんとに目障りだ。とくに体力のないハスラムを攻撃してくる。はやめに倒してしまおう。ゴールドアーマー本体も手ごわいぞ。

ゴールドアーマーとは比べものにならないくらい強い

次は古代の洞窟へ

やっとの思いで青白き古文書を持って海のコの神殿に帰ってきたら、今度は古代の洞窟へ行って秘宝を見つけてこいといわれる。

秘宝を見つけて帰って来ると、タムリンと海のコがヒソヒソ話。そして、海のコはマルギアナの町への通路を開けておいたから、また古代の洞窟へ行けという。あーあ。



◆今度は古代の洞窟ですか？ 「もう洞窟はいいよ……」

タムリンには謎が？

気になるのはなんといっても海のコとタムリンとの会話。なにやらアトルシャンたちにバレるとまずいのか、小さな声で(ここではほんとに小さな文字で表示される)ヒソヒソ話をしている。聞き耳を立てて聞き取れる言葉を組み合わせてもよく意味が通らない。いったい何を話しているのだろう。なんだかわけがわからないぞ。



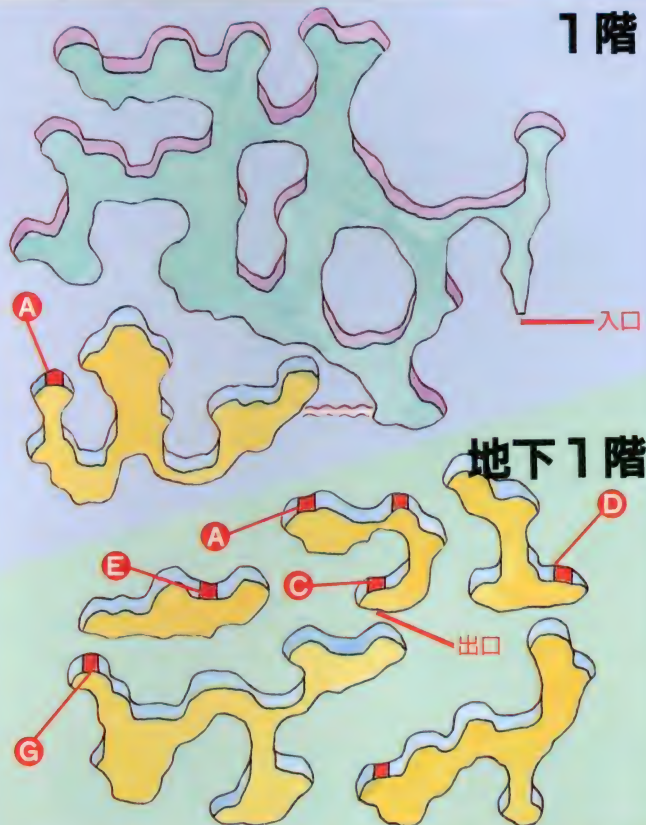
古代の洞窟

地下2階

最初、秘宝を見つけに来るときは1階だけにしか行けないが、海のコの力で開けられた通路を通れば地下1階、2階に行ける。この抜け道さえ見つければあとは簡単だ。マップを見つ、マルギアナの町に急ぐことにしよう。このへんに来ると、もうアイテムも底が尽きているだろうから、戦闘も慎重に行なおう。セーブもこまめに忘れないようにしよう



1階



テレポスタ発見！

海のコが見つけてこいといった秘宝、テレポスタはすぐに見つかるはずだ。古代の洞窟の入口付近は面倒なワープや凶悪なトラップもない。モンスターと出会わないうちにさっさと宝箱を開けて、海のコの神殿に戻ろう。この秘宝の効果はいったいどのようなものだろうか？ その名前から推察するとどこかにテレポートできたりするアイテムなのだろうか？ あとでのおたのしみだ。



◆この宝箱に入っているのがテレポスタ。どんな効果があるのだろうか？

こんなところに抜け道が！

再び海のコの神殿から古代の洞窟に。まず探さなくてはいけないのが、海のコが開けてくれたというマルギアナの町への通路だ。これが意外に入口に近いところにあったりするのだが、いかにせんわかりづらい。目標は地面にある固まった小石。ここを目標に壁につっこむとあらあら、なかを通過できる。ここがマルギアナの町への通路なのだ。やっぱり、ずるいかなーと思っちゃうよな。



◆この写真を参考に抜け道を探してみよう。きっと見つかるはず

【マップの見方】①と②がつながっていて、おたがい自由に行き来できる。

マルギアナの町中に出ちゃったぞっ！

古代の洞窟から抜け出すと、そこはもう町のなか。マルギアナの町に到着だ。ここは商業の栄えている町。売っている武器

はなかなかポイント高いものばかりなので、しっかり装備だ。そして、町から東に出ると、突然魔王ガルシアが攻めてくる／

いきなり魔王が攻めてきた

ガルシア



山のコの助けがある！ 思いっきり戦ってみよう。絶対に勝てる！

のほとんどマルギアナの町から東に歩いていくと、突然海を渡って魔王殿から魔王ガルシアが攻撃をしかけてくる。そこに潮風にのってタイミングよく海のコの声が届いてくる。「ガルシア、あなたの思い通りにはさせませんよ。そう、海のコが魔王ガルシアの力を押えこんでくれるというのだ。いきなり魔王と決戦なんて、ちょっと不安があるけど、ここは思いっきり戦ってみよう。海のコの助けもあって、案外簡単に勝てるはず。すると魔王ガルシアは、「魔王殿で

待っている」といい残して魔王殿へと去って行ってしまふ。さあ、このあいだに山のコの神像へと急ぐのだ。この時点でアイテムを使い切ってしまった人はマルギアナの町に戻って補充しておくことをおすすめしておこう。これからなかなかアイテムの補充ができないからだ。ここで負けてしまうようなら、レベルがまだ足りない証拠だ。マルギアナの町の近くでアトルシャンたちを鍛え直してから再度魔王ガルシアに挑戦だ。がんばれー!!

マルギアナの町



いきなりアトルシャンたちは町の北の空き家に出でくるところになる。この町で武器、防具を先壁にして次の冒険に備えよう。これから先はもう町

さあ、魔王の城に乗りこむぞっ！



山のコと対面。山のコは、サオシュヤントに渡すものがあるというレザアーマーをサオシュヤントに手渡した。これを装備すれば、サオシ

どうにか魔王ガルシアを撃退して、山のコの神殿にたどり着いたアトルシャンたち。さっそく山のコと対面だ。山のコは、サオシュヤントに渡すものがあるというレザアーマーをサオシュヤントに手渡した。これを装備すれば、サオシ

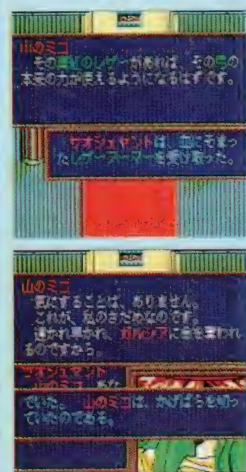
ユヤントの弓は本来の力を発揮できるという。

しかし、それをよく見てみると、レザアーマーは真っ赤な血に染まっているではないか／これは一体……。山のコは、陰腹を切っていたのだ。そのとき、どこからか魔王ガルシ

アの声が……。

そして、雷がピカッと光ったかと思うと、山のコは息絶えていたのだ……。やりどころのない怒りを胸に、山のコの開いてくれた魔王ガルシアの住む魔王殿への入口をアトルシヤンたちは進む。

サオシュヤント、全開だー！



山のコにもらった血に染まったレザアーマーのおかげで、サオシュヤントの弓は本来の力を発揮することになる。考えてみれば今まで、サオシュヤントの弓はイシュ・バーンではその右に出るものはいないといわれた名手にしては、いまいち攻撃力が弱いと思っていたところだ。

山のコにもらった血に染まったレザアーマーのおかげで、サオシュヤントの弓は本来の力を発揮することになる。考えてみれば今まで、サオシュヤントの弓はイシュ・バーンではその右に出るものはいないといわれた名手にしては、いまいち攻撃力が弱いと思っていたところだ。



ガルシアが死んでしまふ。山のコは死んでしまふ。

広いぞー！魔王殿



どてつもなくひろい魔王殿のマップ。考えただけでも頭がクラクラ



帝国軍対同盟軍の最後の決戦だ!

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説II

ついに最終回をむかえる銀英IIのアタック。今回はキャンペーン・モードにも触れてみたぞ。あとは、シナリオ集の発売までにゲームを終わらせるだけだね。



ボーステック

☎03-3708-4711

発売中

媒体	CD×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
ターボ日の高速モードに対応。マウス対応	

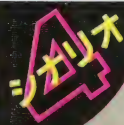
シナリオ4、5の原作を知っておこう

先月に引き続いて今回も原作のおさらいから始めてみよう。何度もいうようにけど、このゲ

ームは、原作を知っているのといないのでは、おもしろさが全然違う。原作通りのキャラクタ

だけで、シナリオをクリアしてみる楽しみ、原作で失敗した戦いを自分の手で成功させる楽し

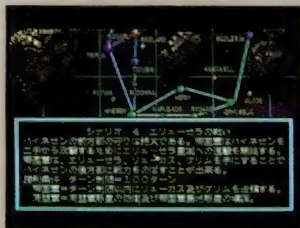
みなど、ただゲームをしているだけでは気づけなかった楽しさを感じることができるぞ。



エリュセラの戦い

シナリオ3のストーリーについて原作は多くを語っていない。ほんの数行、「ミッターマイヤーはエリュセラ星域へ、ロイエンタールはリオヴェルデ星域へ進出した」との記述があるだけだ。いわば銀河英雄史のすきまを推理して作られたシナリオといえる。この作戦はシナリオ5の「バーミリオン会戦」の一環として行わ

れたもの。シナリオ3「ライガールの戦い」で行われた作戦は、ライガール星域からハイネセンを側面攻撃するためのものであったが、この「エリュセラの戦い」は、エリュセラ星域から側面、後方からハイネセンを攻撃するべく立てられた作戦であった。この作戦が成功に終わったことによって、帝国軍はハイネセンへの進攻を有利に進めることができたのだ。



●歴史の足跡の残るエリュセラ星域。この戦いの原作での記述はほんの数行だが、



●戦場の様子を俯瞰して見ると、戦いは両軍の間に激しく展開



バーミリオンの戦い

ついに帝国軍と同盟軍の最後の決戦の時がやってきた。ヤンとの直接対決を決意したラインハルトは、バーミリオン星域に、ヤンを誘い出す作戦にでた。艦隊をわざと孤立したようにおもわせ、ヤンをおびきよせた後、各提督の反転によって、ヤンを叩こうという作戦だった。一方ヤンは、帝国側の提督が反転する前にライン

ハルトを叩くべく、バーミリオン星域に向かった。ヤンとラインハルトは互いに遜色のない戦いぶり互角の戦いを繰り広げた。しかし、ヤンの巧妙な作戦によって、ラインハルトは、艦隊崩壊の危機を迎えようとしていた。そして、ヤンがラインハルトの旗艦「ブリュンヒルト」を射程に捕らえたその時、1つの通信が届いた。それは、同盟政府からの停戦命令だった。



●最後の決戦の時が来た。この戦いは両軍の間に激しく展開



●ラインハルトの旗艦「ブリュンヒルト」がヤンの砲火にさらされ、艦隊崩壊の危機に瀕する

シナリオ別

キャンペーン・モードはこう戦え!!

シナリオを通して遊べるのがキャンペーン・モード。通常モードとの大きな違いは、戦いの経験によって、提督のレベルが上がり、旗艦部隊の艦船数を増やすことができるという成長シ



●キャンペーン・モードはシナリオを順にクリアする

ステム、前シナリオで占領した惑星は次のシナリオでも、そのまま自軍のものとなること、敗北した提督は再登場させることができないといったこと。このモードの作戦を考えてみろ。



●シナリオ終了後、前作に合わせたレベルアップする

■シナリオ①■神々の黄昏作戦

同盟軍 このシナリオでは帝国軍の艦隊数を減らすことを作戦の要としよう。フェザーンの宙域に艦隊を展開させ、帝国軍艦隊を各個撃破していくのだ。ここで艦隊数を減らしておけば後々有利になるのはまちがいないぞ。イゼルローン周辺には1艦隊を待機させておき、残り3艦隊をフェザーンの周辺に置けば、ばっちグーだ。

帝国軍 帝国軍はシナリオの勝利条件をクリアしないことには、次のシナリオに進むことができない。したがって、戦略としては、フェザーンを最初にとって、イゼルローンへ進攻するといった感じ。ターン数に余裕があったら、士気値を上げるためにも、その他の惑星も占領しておこう。敵艦隊を減らすのも忘れずに……。

■シナリオ②■ランテマリオの戦い

同盟軍 シナリオ1で帝国軍艦隊をどれだけ減らせたかによって戦いは大きく変わる。戦果を多くあげた提督の艦隊は士気値が増え、レベルもあがって、艦船数も増えているはずだ。そうなると帝国軍と接触しても先制攻撃の機会が増えて戦いやすくなっているはず。このシナリオでも敵の艦隊を減らすことを1番の目的にしよう。

帝国軍 このシナリオと次のシナリオの共通の惑星は、勝利条件となっているウルヴァシーだけ。つまり帝国軍艦隊は、ウルヴァシーを占領することだけを考えればいい。ここで、同盟軍の艦隊を減らし、後の戦いを楽にしておこう。レベルも上がるし一石二鳥ってわけ。このシナリオに、ヤンが登場しないのが残念なところだ。

■シナリオ③■ライガールの戦い

同盟軍 このシナリオは楽勝だ。なにしろ、帝国軍の惑星はウルヴァシーとデュノンの2つだけ。前の2つのシナリオで艦隊を減らしておいた成果が現れることだろう。帝国軍は独立艦隊を多用して攻撃してくるだろうけど、指揮官のいない艦隊だから、ちょっと攻撃するとすぐに引いていく。まあ、遊び相手といったところだ。

帝国軍 このシナリオで帝国軍の基地は2つだけ。効率よく勝利条件をクリアするにはライガール、シェラードといった中立惑星を占領し、前線基地化するのがベストだろう。どのみち勝利条件となっているトリブラ、タッシリ以外の惑星は後のシナリオには出てこない。さっさと占領して次に進むのが得策といったもんだ。

■シナリオ④■エリュセラの戦い

同盟軍 このシナリオをクリアするためには帝国軍惑星パドレスクを占領すればいい。はっきりいって楽勝だ。しかし、1つ問題がある。敵の艦隊を全滅させずに戦わなくては行けないのだ。全ての艦隊を全滅させるとキャンペーン・モードはそこで終わってしまう。エンディングを見るためにもここは慎重に戦う必要があるぞ。

帝国軍 このシナリオの攻略法は通常モードのものがそのまま通用する。早い話、各惑星を順番に占領すればいい。詳しいことは後ろのページの攻略法を見てくれればOKだ。余裕がなかったらケリムとリュウカスのみをせめてもいいが、占領の前線基地として、カザウェルとリオヴェルデだけは欲しいところだ。

■シナリオ⑤■バーミリオン会戦

同盟軍 いよいよ最後のシナリオだ。このシナリオをクリアすると感動のエンディングが待っている。ここまで来たら総力を挙げて帝国軍を叩こう。帝国軍の基地惑星は3つしかないし、艦隊数も少ないはずだ。序盤の戦いが生きるところがキャンペーン・モードの醍醐味といったところ。勝利は目前だ。一気に攻め込め。

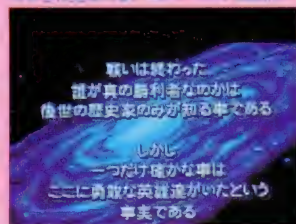
帝国軍 ついに同盟軍の拠点、ハイネセンに迫った。一気にハイネセンを攻めるも途中の惑星にちょっかいをだすも、帝国軍総司令官のキミの自由だ。好きなようにやりたまえ。ハイネセンさえ落とすことができれば、長かった戦いも終わり、この銀河を統一したことになる。銀河の覇者としての栄光はキミの頭上に輝くのだ。

ああ感動のエンディング

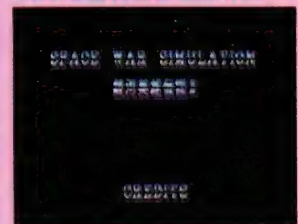
はっきりいってキャンペーン・モードをクリアするのはなみ大抵のものではない。ものすごい根気が必要になる。そんな苦労にむくいてくれるのが、キャンペーン・モードに用意されているエンディングだ。オープニングもけっこうカッコよかつ

たけど、あれは誰でも見ることができる。ところがエンディングは誰もが見られるというわけではない特別の画面。これを見るだけで今までの苦労を吹き飛ばしてくれるのだ。そんなありがたーいエンディングをちょっと見せてあげるね。ちょっとよ。

①このシナリオで、キャンペーン・モードをクリアした。このとき、各惑星のレベルが上がり、艦船数が増える。



②このシナリオで、キャンペーン・モードをクリアした。このとき、各惑星のレベルが上がり、艦船数が増える。



同盟軍

帝国軍の惑星が1つしかないため、一見すると我が同盟軍が圧倒的に有利に見える。しかし



「エリュースラの戦い」はこう戦え!

逆に考えるとそのひとつの惑星に全ての帝国艦隊が駐留しているのだ。敵の戦力をみくびらないように。しかも、その帝国軍唯一の惑星バドレスクにはあのラインハルトも駐留していることを考えるとやはり、脅威といってもさしつかえないだろう。このシナリオで問題となるのは、

リオヴェルデで帝国軍を抑えきれんかどうかの1点のみ。リオヴェルデ唯一の駐留艦隊の指揮官、アップルトンにはかなり苦しい戦いを強いることになるそう。なんとか援軍が到着するまで、リオヴェルデを死守して欲しい。この戦いの勝敗の鍵はその1点にかかっているのだ。

シナリオ 4
ハイネセンの前方部の守りは終
二手から攻撃するためにエリュ
帝国軍は、エリュースラ、リュ
ハイネセンの後方部に戦力をも
勝利条件 ターン制限=100
帝国軍=ターン制限以内に
同盟軍=同盟軍惑星の防衛



○要するに帝国軍の基地を全
部破壊できればOKだ

1 リオヴォルデを守れ

まずは、リオヴェルデからアップルトン艦隊を出撃させよう。ここで、帝国の南下を食い止めることがこのシナリオのポイントだ。援軍が来るまでは1艦隊で戦うのだ。



① リオヴェルデの戦いは、援軍が来るまで1艦隊で戦うのだ。

2 カザウエルを占領しろ

次にケリムからビュコック率いる1艦隊を出撃させカザウエル占領をめざそう。占領後は北上し、他艦隊と合流してバドレスク占領をはかるのだ。艦隊への補給や補充を忘れるなよ。



② カザウエルは意外と簡単に占領できる。

3 アルゴスを手に入れろ

エリュースラからはシェンコップ率いる第6艦隊でアルゴスの占領だ。アルゴスはわりと簡単に落ちると思うから、占領後はアップルトンの援軍に向い、帝国軍を食い止めてくれ。



③ アルゴスの占領は、わりと簡単。

4 バドレスク占領へ

リュースから1艦隊を出撃させ、すべての艦隊がリオヴェルデ宙域で、合流したらバドレスクの占領に向かう。4艦隊で占領すれば、かんたんに占領できるぞ。



④ バドレスクの占領は、4艦隊でかんたんにできる。



同盟軍

ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

この作戦のポイントはなんともいってもリオヴェルデ宙域の戦いにつきます。ここでの戦闘はかなり熾烈なものとなるだろう。帝国軍にとって、バドレスクの



① リオヴェルデの戦いは、援軍が来るまで1艦隊で戦うのだ。

すぐ南にあるリオヴェルデは南下する上での目の上のたんこぶ的存在。多くの艦隊を送り込んでくるはず。しかも駐留艦隊はアップルトン率いる第8艦隊のみという、同盟軍にとってかなり不利な状況におかれている惑星なのだ。ここを死守することができれば帝国の南下を阻止することができる。なんとしても、守りきろう。



② 提督は必ずこの惑星にいます。その戦力はかなりではない。提督を倒して、ここを占領した所にいる人物を出撃させるのもっとも賢いやり方といえる。さあ自分自身で試してみよう。

帝国軍

幸いなことに、同盟軍の艦隊の多くは南に駐留している。勝利条件をクリアするために南下せざるをえない我が帝国軍にとって、これほど嬉しいことはない。我が軍の南下はそれほど困難ではないだろう。そこで作戦だが、まずバドレスクからの南下する艦隊を2つに分け、右

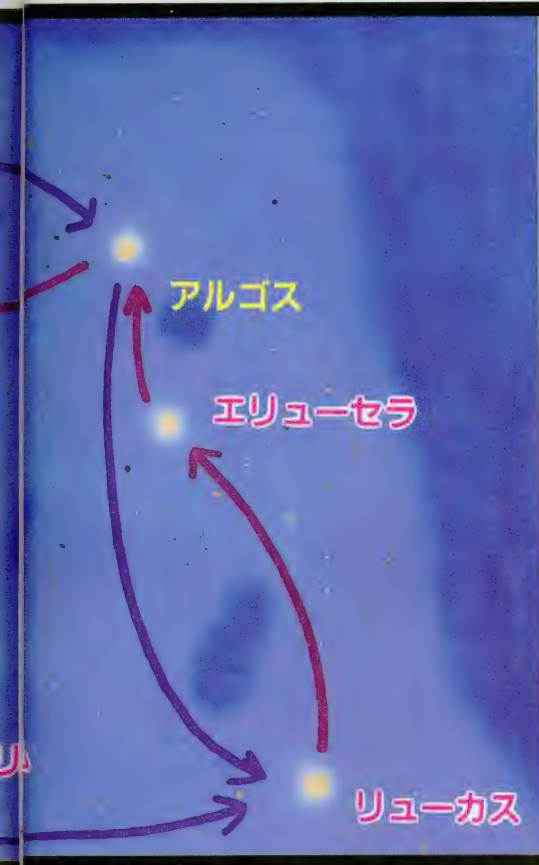
「エリュセラの戦い」はこう進め!

と左に2艦隊ずつ展開させ、戦域を分散させよう。一方はリオヴェルデからアルゴスを経由し、もう一方はカザウェルから、ケリムに展開する。リュウカス近くでその両方が合流して、リュウカス占領は4艦隊で行うことにする。おそらく同盟軍側はリュウカスの宙域での決戦を挑ん

でくだろう。リュウカスへは、4艦隊で進攻し、占領行動はすばやくスピーディに行うのだ。



◎帝国軍の勝利条件は、リュウカスとケリムの占領だ



1 リオヴェルデ占領

まずはリオヴェルデの占領だ。ここを取ることによって、同盟軍のバドレスク進攻を食い止めることが可能になる。早々と攻め入ろう。案外楽勝で占領することができるはずだ。

2 アルゴスから南へ

リオヴェルデを取ったら、次はアルゴスだ。ここを取ることで同盟軍側の北上を完ぺきに抑えることができる。リュナン進攻の前線基地にもなるぞ。占領したら艦隊を駐留させよう。

3 カザウェルへ進め

上の2つの進略作戦と同時にここののが、カザウェルへの進攻だ。ここを前線基地にしておくことでケリムへの進攻がたやすいものになるぞ。ケリムを占領後は放っておいてもかまわない。

4 ケリムそしてリュウカス

他の惑星と違い、ケリムでは同盟軍の抵抗にあうことになる。アルゴス占領が終わっていたら、ケリム占領のために1艦隊をバドレスクから出撃させるのもひとつの手だ。

帝国軍

ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

帝国軍のこの作戦におけるポイントは2つある。勝利条件にもなっている2つの惑星、ケリムとリュウカスそれぞれの宙域における戦闘がそれだ。この2

つの惑星のどちらかに至るまでには、同盟軍の反撃はほとんど見られない。どうやら同盟軍側はこの2つの宙域での決着を望んでいるようだ。特にリュウカスでの同盟軍側の攻撃はかなり激しいものとなるだろう。艦隊の構成や陣形を整え、補給や補充を十分にしてから、この宙域に臨もう。さもないとかなり苦しい戦いになるぞ。



◎南下後の同盟軍の攻撃はかなりの激しさ



◎占領行動に参加する艦隊は、この惑星に駐留する艦隊をうまく使い分けるのもひとつのポイント。戦艦向きじゃないと思った提督は、駆逐艦隊のほうにまわそう

帝国軍

同 盟 軍

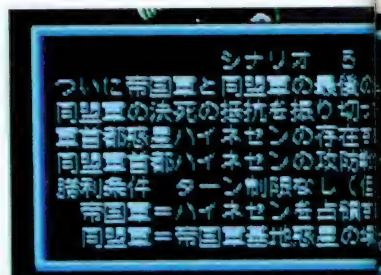
帝国軍の魔の手が、ついに我が同盟軍の首都ハイネセンのすぐそばに迫ってきた。帝国軍の



「バーミリオンの戦い」はこう進め!

魔の手をしりぞけ、バーミリオン星域を守らなければいけない。この作戦に負けたなら、もう後はないのだ。どの指令官も、背水の陣のつもりで戦いにのぞんでほしいものだ。敵、帝国軍艦隊は、ケリム、トリブラ、タッシリの3つの惑星に駐留している。1惑星ずつ順番に攻撃して

いこう。各惑星の手近の星から艦隊を出撃させ、速攻で占領していこう。ラインハルトはタッシリで待ち受けているはずだ。タッシリ攻略だけは総力をあげてかからなくてはならないだろう。ここを落としたり、同盟軍に明日はないのだ。気を引き締めて戦うのだ。



●帝国軍惑星は3か所しかない。あせらずに1つずつ占領していこう

1 ケリムを占領しろ!

まずは惑星リュucasからルフェール率いる第3艦隊を出撃させ、ケリムを占領させよう。同時にカルバトスからもう1艦隊援軍を出撃させ短期占領をめざすのが得策だ。



●まずはケリムを占領し、カルバトスから援軍を出すのが得策だ

2 トリブラ進攻!

ポトウィンからアッテンボロー、ハイネセンから、ヤンをそれぞれトリブラ占領にむけて出撃させよう。占領が終わったらケリム占領艦隊とタッシリ近くの宙域で合流するのだ。



●ポトウィンとハイネセンからトリブラを占領し、ケリムとタッシリで合流する

3 ヤン艦隊、北上!

そうこうしているうちに、帝国軍が同盟軍惑星の占領行動にでるはずだ。しかし、あわててはいけない。ハイネセンが攻められている時以外は無視して、タッシリに進むのだ。



●帝国軍がタッシリに進軍しても放っておこう

4 タッシリで決戦だ

他の艦隊が出撃中のため、ハイネセンからは、ラインハルト艦隊ぐらいしか出撃できない。さすがの彼も4艦隊からの集中攻撃を受けるとひとたまりもないはず。一気に倒してしまおう。



●タッシリで決戦を挑む



同 盟 軍

ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

この作戦における重要なポイントはタッシリでの戦いにある。何とか帝国軍艦隊を他の惑星から出撃させるようにしむけよう。その艦隊がハイネセン以外のど



●タッシリで決戦を挑む

の惑星を占領しようが、ほうっておけばいい。つまり、このゲームでは1シナリオ4艦隊だけしか出撃できないという条件を逆手にとって、タッシリにいるラインハルトを孤立させてしまおうというわけだ。ラインハルトさえ倒しておけば、このシナリオは勝ったも同然。タッシリ占領後、ゆっくりと占領された惑星を取り戻せばいいのだ。



●このシナリオには全ての提督が登場する。同盟軍は持っている惑星が多い。だから、要所要所で、ワンポイント的に使い分けてみるのもひとつの方法だ

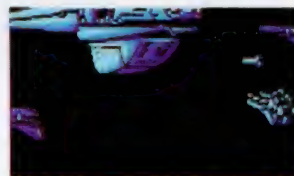
帝国軍

いよいよ最後の決戦の時がきた。この戦いに勝利すれば長かった反乱軍との戦いも終わりを告げることとなるだろう。同盟軍と名乗る反乱者の本拠地ハイネセンはもう目前だ。ハイネセンさえ落とせば、同盟軍も反逆ののろしを消さざるをえなくなるはずだ。そしてこの戦いは

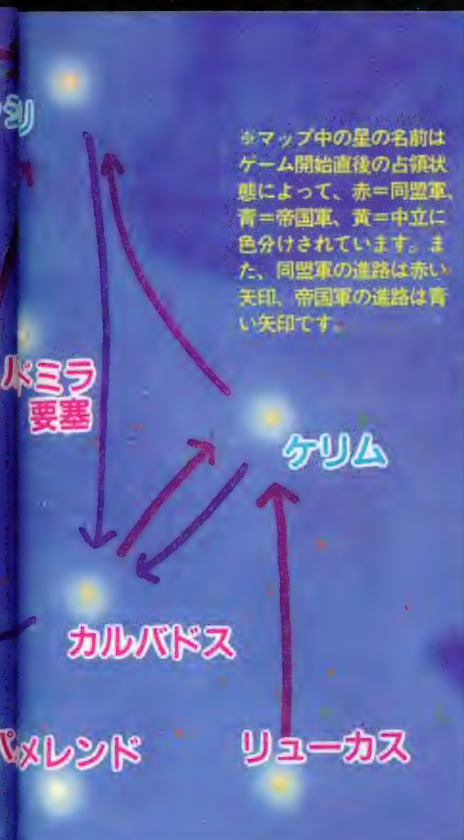
「バーミリオンの戦い」はこう進め!

私、ラインハルトにとっても宿敵ヤン・ウェンリーとの決着をつける大事な戦いでもある。各指令官および兵士諸君には、名譽ある帝国軍の兵士として恥じないような戦いを期待する。ハイネセンだ。ハイネセンさえ落とせば戦いは終わるのだ。敵も総力を上げて立ち向かってくる

ことだろうが帝国の威信をかけて、反逆者たちとの戦いにのぞんでくれたまえ。



●帝国軍の勝利条件はただ一つ、同盟軍の首都ハイネセンの占領だ!!



1 ポトウィンへ進め

ハイネセン宙域での戦いは激しいものになることが予想される。それに備える意味でもポトウィンの前線基地化を図ろう。トリブラから艦隊を出撃させるのだ。

2 カルバドス進攻!

惑星カルバドスもハイネセン攻略の足がかりとなりえる惑星のひとつだ。ケリムから2艦隊出撃させ、早々に占領してしまおう。戦略上、重要なポイントになるはずだ。

3 ラインハルト出撃!

タッシリからはラインハルト艦隊を出撃させよう。ルドミラ要塞付近で敵と遭遇してもかまわずに、カルバドスを目指そう。2惑星の占領が完了した後、ハイネセンに攻め込むのだ。

4 ハイネセンで決戦だ!

ハイネセン宙域の戦いは激戦だ。ポトウィン、カルバドスの2つの惑星を補給基地としてうまく使えば、戦いは楽になる。この2つの惑星には艦隊の駐留を忘れないようにしておこう。

帝国軍

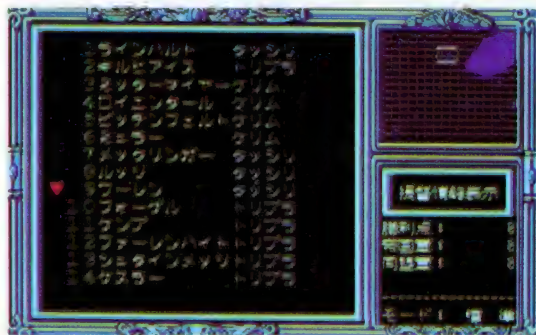
ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

この作戦のポイントはハイネセン進攻時の補給路の確保にある。

ハイネセンは帝国軍惑星からかなり離れたところに位置する



ため補給が困難になっている。そのため進攻にあたっては、あらかじめ補給路を確保しておく必要がある。そこでまず、カルバドス、ポトウィンの両惑星をあらかじめ占領しておく。そして、反乱を防ぐため、それぞれ1艦隊ずつ駐留艦隊をおき、ハイネセン占領の前線基地として使用するのだ。これで、補給の心配なくハイネセンの占領行動がおこなえるはずだ。



●このシナリオに、帝国軍の惑星は3か所しかない。その3か所から、どの惑星にどの艦隊を出すかによって戦いはかなり違ったものになってくる。ここは艦隊の配置に気を配らなければならない。

帝国軍

FAN ATTACK

本格的な海戦シミュレーションゲーム

フリート コマンダーII

黄雲の海域

よりグレードアップしてやってきたフリートコマンダー。リアルな海戦シミュレーションに、ハマりまくれ!!

アスキー

☎03-3486-8080

発売中

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	9,800円
ターボRの高速モード対応/マウス対応	

プロトン帝国海軍指令長官となり、アルゴン連邦を倒せ!!

プロトン帝国の存亡をかけた海戦が、いま始まろうとしている。敵は憎っきアルゴン連邦だ。プレイヤーは、プロトン軍の海軍指令長官となり、指令本部から与えられた命令を、速やかに遂行しなければならない。

命令は、「敵艦隊全滅」や、「敵の空母を破壊せよ」など、選んだシナリオによって変わってくる。また、実際の戦闘プレイでは、敵の動きがまったくわからないという画期的なシミュレーションシステムなのだ。

レーダーで、自軍ユニットから緑の線を出し、敵を発見する。PHOTOモードでは、ユニットが大写しになり、移動や攻撃をする。せっかく敵をレーダーに捕らえても、近づいてみたら移動の後だった、なんてマヌケ

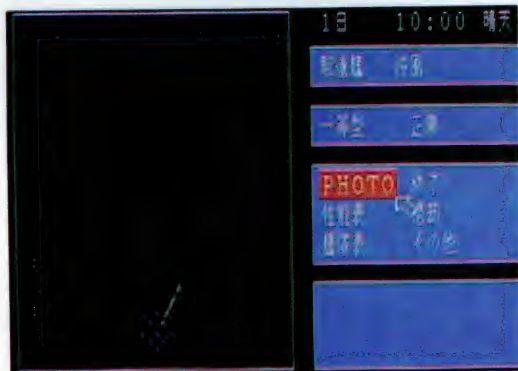
な目にあうのも、リアルな感じでいいよね。

昼夜、天候の変化も、グラフィックで示され、戦況にも大きくかわってくる。まさに実戦そのものの感覚でプレイできるぞ!!

レーダーモード

敵の動きを知るには、このレーダーモードを使う。青色で示された自軍ユニットからレーダ

ーを出し、赤い点で敵を写し出す。自軍艦隊の編成状況もこのモードで把握しておこう。



①自軍の配置がどのようになっているか、どのように進んで行くか、など戦況を掴む。カーソルをユニットに合わせて、そのユニットの状況が右側のウィンドウに表示される。そのユニットからレーダーが出る。

PHOTOモード

自軍ユニットを動かすときに使うのが、このモード。レーダーモードで選んだユニットが大

写しになって、移動や攻撃などの命令を与えることができる。効率よく動かすようにしよう。



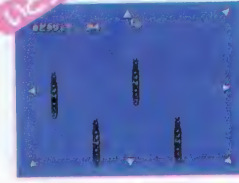
②ユニットの機動力の範囲内なら、いつでも移動や攻撃をすることが出来る。でも、全体のバランスを考慮したコマンドを与えないと、バラバラの戦線になってしまふ。右側のウィンドウに全体マップが表示されているから、よく戦況を把握して動かしなさい。



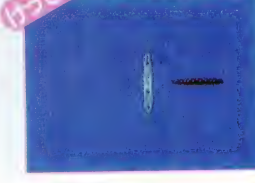
③雨天のときは、レーダーの範囲が狭い。



④天気が悪くなると、レーダーの効力が弱くなる。



⑤左上に機動力の数値が表示されている。



⑥移動したいところまで進め、明になって進む。

自軍のユニット性能を把握し、戦略を練ろう!!

自軍の軍備を知るには、艦隊表か性能表を見ればよい。リーダーモードからも、PHOTOモードからも表示させることができるぞ。

各ユニットには、それぞれ特徴があって、いろいろなデータも細かく設定されている。

艦船は、全部で7種類、航空機は3種類のタイプがあり、そこからさらに艦型などの種類に分かれる。それらすべてを合計すると、ゲームに登場するユニットは、自軍だけでも、なんと

34種類にもなる。

ここでは、次で説明するシナリオゲームに登場する18機種を紹介するけれど、これだけでも覚えるのに相当苦労しそうだ。

最初は、細かい設定などをいちいち考えるのはやめて、移動や攻撃のために消費していく機動力や、武装の種類と、それぞれの攻撃力、ユニットの耐久力くらいをおおまかにつかんでおけばいい。細かいことは、ゲームを進めていくうちに自然に覚えらるから心配いらない。



艦種	艦名	数	耐久力	機動力	攻撃力
戦艦	赤城	400	20	3	300
戦艦	加賀	400	20	3	300
戦艦	中島	300	20	2	300
戦艦	赤城	300	20	2	300
巡洋艦	金剛	340	25	—	—
巡洋艦	利根	220	25	—	—
巡洋艦	利根	220	25	—	—
巡洋艦	川内	130	27	—	—
巡洋艦	川内	130	27	—	—
駆逐艦	一等甲型	80	30	—	—
駆逐艦	一等甲型	80	30	—	—
駆逐艦	一等甲型	80	30	—	—

これが艦隊表。自軍のデータをまとめて見ることで、戦略を立てることができる。

戦艦

耐久力と防御力、攻撃力が優れた最強ユニット。機動力が低いのが難点。このほかに伊勢型、大和型がある。

長門型



耐久力550・防御力150・攻撃力140・機動力20・対空(航空機に対する攻撃力)15
かなり有能な戦艦だ

扶桑型



耐久力380・防御力80・攻撃力110
機動力15・対空10
平均的な戦艦

重巡

戦艦の次に攻撃力の高いユニット。戦艦のように機動力は低くないので戦力は高い。他に最上型がある。

利根型



耐久力220・防御力40・攻撃力70
機動力25・対空10
重巡洋艦としては攻撃力がやや弱い

妙高型



耐久力240・防御力50・攻撃力85
機動力20・対空10
機動力がやや低なのが難点

駆逐艦

ユニット中最高速を誇る。主砲の威力は弱く射程も短い。魚雷の威力は絶大。他に一等乙型、一等丁型あり。

一等甲型



耐久力80・防御力10・攻撃力35
機動力30・対空10
魚雷を100発もっている

一等型



耐久力50・防御力10・攻撃力25
機動力30・対空5
魚雷を60発もっている

一等丙型



耐久力110・防御力15・攻撃力35
機動力32・対空15
魚雷140発は駆逐艦中最多

一等特型



耐久力90・防御力15・攻撃力35
機動力30・対空10
魚雷は120発。平均的な駆逐艦

潜水艦

浮上中は能力も低いが、潜行中は攻撃も受けにくく有利。電力がなくなると潜水不能に。他に特型がある。

巡潜型



耐久力40・防御力5・攻撃力15
機動力26・電力(潜水能力)80・対空5
魚雷60発をもつ。偵察用にいい

海大型



耐久力45・防御力5・攻撃力20
機動力26・電力100・対空5
魚雷は80発もっている

巡戦

耐久力、防御力、攻撃力は戦艦並の数値をもち、しかも機動力がそこそこある。かなり有力なユニット。

金剛型



耐久力340・防御力80・攻撃力120
機動力25・対空10
唯一の巡洋戦艦。使い道もたくさんある

耐久力はHPのようなもので、敵の攻撃を受けると減っていく。耐久力が下がれば機動力や防御力も、同時に下がってしまう。機動力は1ターンごとに最大値まで回復するが、耐久力がゼロになった艦は沈没となる。武器は、ターンが進んでも数値は回復しない。

軽巡

駆逐艦に次ぐ高速艦。駆逐艦より攻撃力や耐久力があり、偵察隊向き。他に阿賀野型がある。

川内型



耐久力130・防御力20・攻撃力50
機動力27・対空5
魚雷を60発もっている

天竜型



耐久力140・防御力20・攻撃力40
機動力25・対空10
魚雷は150発。特攻に有利

空母

航空部隊を搭載する。戦闘空母以外は戦闘向きでない。他に大型空母、大鳳型、信濃型、護衛空母がある。

戦闘空母



耐久力400・防御力100・攻撃力50
機動力20・対空10
3つの航空部隊を搭載する

中型空母

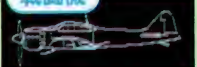


耐久力300・防御力25・攻撃力0
機動力20・対空10
航空部隊は2つ搭載。攻撃力なしはつらい

航空機

航空機に対しては絶大な攻撃力がある。爆撃、攻撃機は、戦艦に対しても威力を発揮する。

戦闘機



零戦21型。耐久力10
防御力0・機動力35・対空4
燃料(移動で消費。空母艦載機回復)400
この他の戦闘機に、零戦52型、250キロ爆弾をもつ烈風がある

爆撃機



99式艦爆。耐久力6
防御力0・機動力30・対空0
燃料30・250キロ爆弾2発
戦闘機とは逆に、対地、対艦用の戦闘に有利。急降下爆撃ができる。他に彗星、流星改がある

攻撃機



97式艦攻。耐久力7
防御力0・機動力30・対空0
燃料250・250キロ爆弾4発
800キロ爆弾1発・魚雷1発
爆撃機と同じく航空戦に弱い。他に天山がある

ゲームモードは2つ。全部で20のシナリオがあるぞ

ゲームのモードは、キャンペーンゲームとシナリオゲームの2つがある。

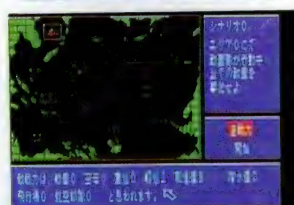
キャンペーンゲームには、15のシナリオが用意されていて、1つをクリアするたびに、次のシナリオへ進める、という設定になっている。進め方はいくつものルートがあって、たとえばシナリオ0をクリアすると、

マップ上にはシナリオ1と2が表示されて、どちらにも進めるようになる。その後もルートは分かれていく。

シナリオゲームのほうはマップ上を進んで行くのではなく5つのシナリオが用意されていて、どれからでも挑戦できる。

つまり、全部で20のシナリオが楽しめるってわけ。

キャンペーンゲーム



①左上に、赤く点滅するマークで、シナリオを選んで。いまは1つしかないけど

シナリオゲーム



②5つのシナリオ。当然、数字が大きいほどむずかしくなっていく

ユニット移動の戦術が最重要ポイントだっ!!

自軍のユニットをどのように動かして敵を見つけ、敵と戦闘していくか? ここでは基本的な戦術について考えてみよう。まず、最初にするのは自軍の陣営を固めること。空母など攻撃力のないユニットは、なるべく、戦艦など、攻撃力の高いユニットの近くに配置して、攻撃を受けにくくする。駆逐艦なども、あまり機動力にまかせて単

独行動をとらせるのは危険。とにかく、ユニットはなるべく固まって行動するのが望ましい。

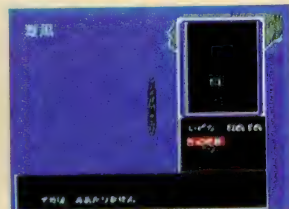
また、前方に島などがある場合は、なるべくそれに隠れるように(敵方から見て)移動しよう。敵の動向を知るには、潜水艦などを潜行させ、索敵するのがいいだろう。

次に、一般的な戦術パターンを3つ紹介するぞ。

敵の動きは常に確認しておこう

ユニットの移動をしたら、必ずその場で索敵をするクセをつけよう。敵軍も、こちらと同じように移動しているわけで、前のターンで敵がいなかったからといって、次もないとは限らないのだ。

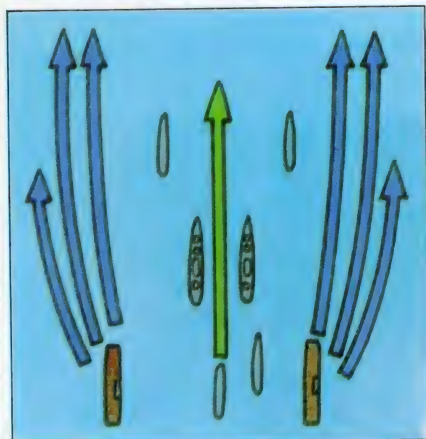
索敵モードは、機動力も消費しないし、いつでも気軽に(?)できる。めんどくさがらずに、常に実行しよう!



③PHOTOモードでは、メッセージで敵の存在を知らせてくれる

サン・アタック戦法

艦隊戦術のなかでは最もポピュラーな戦法だ。空母から飛び立つ航空機が左右から。駆逐艦は、重巡や戦艦を守るように前に出る。



※茶色の艦は空母、小さな艦は駆逐艦や軽巡を表す

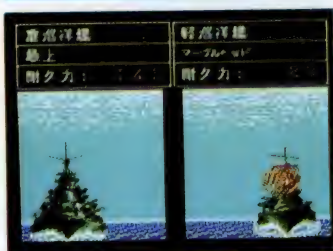
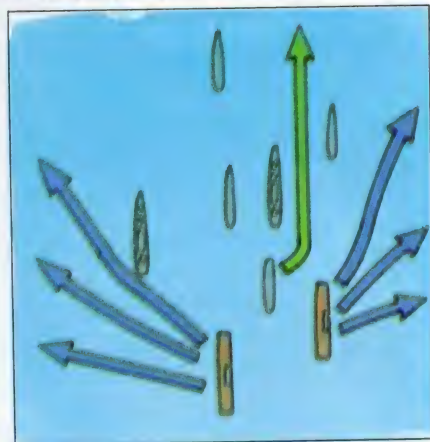
ベア・ハンド戦法

熊の手のように敵を包囲するところから名づけられた、奇襲攻撃用の戦法だ。航空機や機動力のある艦を、敵の後方に回りこませる。



フィッシュ・ボーン戦法

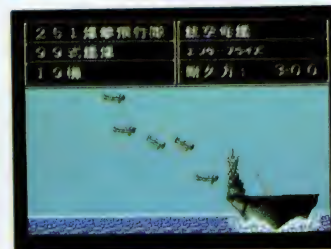
魚の骨のように、空母からガンガンと航空部隊を飛ばして、敵を左右と正面から攻めていく。航空機に余裕があるときは、これで/



④重巡や戦艦は、大事な戦力。艦隊や潜水艦などに攻撃を受けないように注意しよう。いざ、戦闘になったら、頼りになるサン・アタック



⑤敵の大群に攻められているように見えるけど、実はここが敵艦を包囲してんだ。こころなればもう、こっちの陣営は



⑥こちらからいって上陸部隊の戦法だ。でも、こころなれば空母で敵の空母を攻撃するのって、かなりの生態なんだよね!

シナリオ1は、こんな感じで進んでいくぞ!!

それでは、実際にゲームをプレイしながら、進行を説明していくことにしよう。

ただし、これはあくまでも参考として役立ててほしい。キミが実際にプレイするときは、も

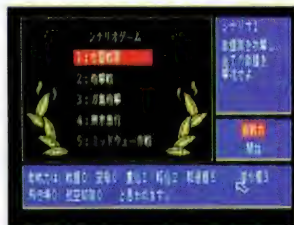
ちろん天候などの状況も違ったり、敵の動き方や配置なんかもこっちにあわせて変わってくるんだ。

そこがまた、このゲームの面白さでもあるんだけどね。

シナリオ1を選択しよう

まずはゲームモードを選択しよう。とりあえずは、シナリオゲームの1をプレイしてみることにするぞ。

これは初級練習用のシナリオで、艦隊の規模も小さいんだ。初めてプレイするにはもってこいってヤツだね。

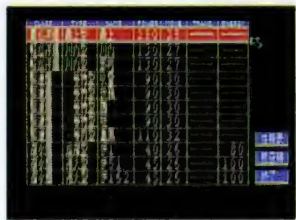


①「水雷戦隊」というシナリオを選ぶ

指令と自軍備、敵軍備をチェック

指令本部からのメッセージが届いた。いよいよ戦闘開始だ。敵軍全滅が、このシナリオの勝利条件だ。

まずは自軍の艦隊表と性能表をじっくりと見て、どんなユニットがそろっているかそれぞれの能力も併せて把握しておこう。



②艦隊は全部で11と、少なめだ



③本部からのメッセージ。いかにも丁寧



④性能表で、各艦を詳しくチェックだ

島の左右に偵察を飛ばせ!!

中央の島に隠れるようにしながら、全艦をまとめて移動していこう。潜水艦2隻だけは別行動をとらせて、島の左右に潜行

させる。敵の動きを索敵でチェックするんだ。

とりあえず、この隊形で、敵の出現を待つことにしよう。



⑤自軍艦隊を固めておくのは序盤戦の鉄則だね。島などに隠れながら進んでいくのは、いかにもリアルシミュレーションして気分がいいのだ



⑥潜水艦を島の左右へ移動させる



⑦右側にも1隻配置して、ど

敵軍発見、ついに戦闘開始だ!!

索敵に敵がひっかかったら、すぐに他の艦隊もその現場に直行しよう。索敵用の潜水艦は、前線から遠ざけておくほうがいいぞ。戦闘のほうは、戦艦や駆逐艦にまかせておこう。リアルなアニメ戦闘の始まりだ!

手に汗にぎる
攻防だ!!



⑧敵に照準をあわせると、敵のデータが表示される。ビビらずに立ち向かおう

激闘は果てしなく続く……

1度戦闘が始まると、その後はもう、はてしなく戦闘が繰り返されていくことになる。

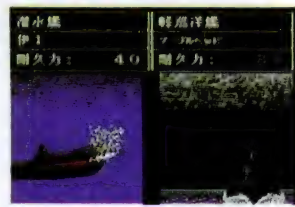
敵も、こちらに総攻撃をかけてくるし、こっちも負けちゃいけないぜ。

しかし、ここであせっては負け。こういうときにこそ冷静な判断力が必要になってくるんだ。いかに効率よく敵を倒していくか、攻撃方法など、兵器の使い方も重要なポイントになってくるぞ。

なるべく敵を囲みこむようにして逃がさないようにしよう。



⑨敵しいやうで、艦隊もバラけてきた

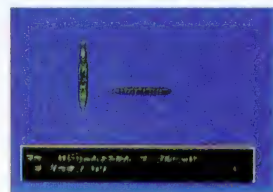


⑩潜水艦の魚雷攻撃だっ

ついに敵軍全滅! やったね!!

さて、優秀なる作戦と、戦闘部隊の奮闘により、自軍艦隊はかなりの残機数を残しながら、ついに、敵艦隊の最後の1隻と対戦することになった。

もはや、ここまでくれば、当方が負けるなど考えられない。



⑪こいつが最後の敵となった、かわいそうな軽巡洋艦。マープルヘッド

じっくりといたぶってやっつけてやろう。そして、見事、任務を完了した瞬間には、うれしい指令本部からのメッセージが待っているんだ。さあ、次はシナリオ2へチャレンジだ!



⑫このメッセージが聞きたくてここまで頑張ってきたようなものだもんね!

FAN STRATEGY



中国の農村っていうと、ベトナム戦争ものの映画に出てくるようなのを想像しがちなのですが、中国ってもっと北にあるんだよねー。でもまあ、大陸は広いんだし、べつにいいか。

● 三国志 II

劉備のおいしい技 □福岡県・緒方和敏

初期状態では各武将の機動力が2しかないの、ゲーム開始後いきなり兵0の武將で兵糧攻めにする

● 手 順 ●

シナリオ5・上級・史実モードで、33国

①楊洪(ようこう)で70徴兵。劉備(りゅうび)・鄧芝(とうしば)に100ずつ、諸葛亮(しよかつりょう)に90配分する②蔣琬(しょうえん)・馬良(ばりょう)を35国へ移動させる③鄧芝・法正(ほうせい)・簡雍(かんよう)・

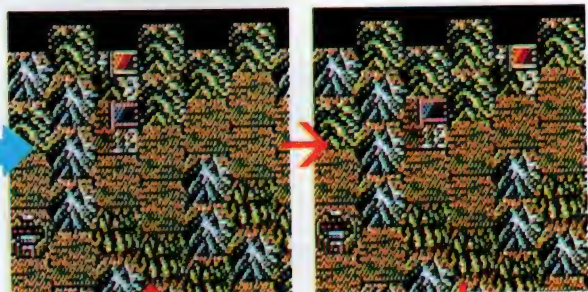
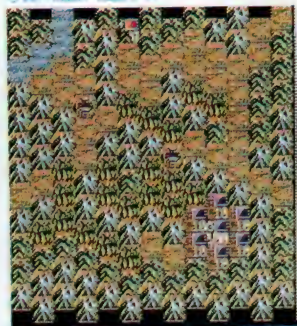
費禕(ひい)に何かさせる(施し・訓練など)④残りを34国へ

①尚舉(しょうきょ)で劉備・諸葛亮・龐義(ほうぎ)に兵を100ずつ配分②龐義を41国へ移動させる(金100、米100)③残りの武將は、1人ずつ金0・米1を持って36国に攻めこむ



④33国から劉備または太守要員と何人かの兵0の武將を34国へ移動させ、再編成の後、41国を取る

⑤兵0の武將を金0・米1で攻めこませ、写真の位置に配置する

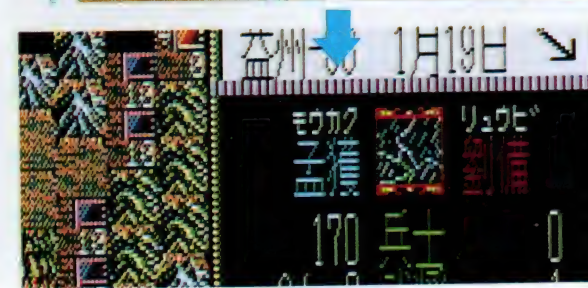


▶ 戦い方

敵の機動力が2しかないのに対して、兵0の武將の機動力は訓練度が低くても6あるので、基本は、山を利用してできるだけ逃げ回るといことだ。うまくやれば武將1人につき16~20日くらい逃げ回れる。詳細は写真参照。

しかし、敵の兵糧が1か月ぶ

んを切ると初期配置が変わるので、1人の武將で8日くらいしかもたなくなる。したがって、敵の兵糧が兵力を切る直前でいったん退却するといいい。もっとも、例えば5日目にならなくなった場合、退却すべきかどうか迷うだろう。その後9日以上粘ることが可能なら退却すべきではな



⑥最初の敵が出現するまで待機した後、2つの山を行ったり来たりする、しばらく堂々進りを続けられる

⑦敵の機動力が2しかないの、山を利用して1日糧食1でかきまわすのだ

⑧このときは15日で終わったが、20日以上粘れることもある

い。
 癪柔は寝返りやすいので、最後に攻めこませるのがいい。癪柔を使わずに勝てればそれでいいし、寝返ること自体は問題にならないので、必要なら使うべきだ。最悪なのは、敵の兵糧が1か月ぶんを切った途端に寝返るというケース。

なお、場合によっては、35国から王伉の兵を0にして攻めこむことも必要。

35国の米の初期値が350以上だと、1月中に取れないこともあるだろうが、2月に入ると、

敵の機動力が上がっているので1回に減らせる米の量はかなり少なくなる。34国からでも35国からでも4日目には退却しなければならない。3月に入ると、さらに少なくなるが、2月中に取れないということはまずない。

実験

数回試して1度だけ失敗した。原因は、引き抜きによって41国の武将が増えたことだ。もっとも、失敗といっても写真に示した戦い方ができなくなっただけで、根気よく続ければ取れない

わけではない。

36国でコンピュータが1月に訓練するとつらいが、1月に訓練することはないようだ。再編成も1月にやることはないようだが、あったとしてもかえって楽になる可能性もある。

36国の米の初期値は266~395だったが、これを越える値になることもあるかもしれない。

コメント

原理的には、1日目に敵に接触されない状況ならどんな国に對しても、またゲーム開始直後

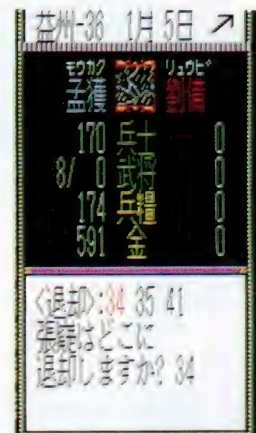
でなくても使える作戦だ。ただ、問題はやる気になれるかどうかだろう。

退却が失敗すると困る状況で使う場合のために、投稿者の示した条件を紹介しておこう。

- ①武力60未満の武将は使わない
- ②敵が接触するまえに退却する
- ③ただし、①については武力98の馬超でさえ捕まったことがあったことを付け加えておきたい(武力が高いほど捕まる確率が低いという説については、担当者はかならずしも信用していないのだ)。



このパターンでは、15日か16日くらいまで戦い続けることができる。



敵の兵糧が1か月ぶんを切る直前、いいかえると兵力の値を切る直前にいったん退却することもある場合、によっては有効。



敵の兵糧が1か月ぶんを切ると、初期値が変わるので、こちらから初期値を受けることが必要だ。真下の敵より右下の敵に注意すること。このパターンでは8日くらいしかもたない。



敵の米の初期値が大きいと、35国からでも攻めこまなければならないが、こちらにひたすら待機するのみ。



たいいていは1月中に取ることができると、2月以降は34国から攻めた場合より35国から攻めた場合のほうが長持ちする。

ちょいネタ伝言板

三国志II

- ★3月号「月に3人の知力を上げる」に関連して、命令の順番は太守の知力・武力・魅力の合計が高い順です。ただし、本国はかならず最初で、戦争のあった国は最後。(by「雷」の者・愛知県)
- ★「忠誠度の低い武将に多くの兵を持たせて攻めこみ、寝返らせる」というのを繰り返し、兵糧攻めにする(編集部注:いつも寝返ってくれればいいがどうだろうか?。(by後藤聡志・宮城県)
- ★史実モードで、馬超などは忠誠度10くらいでも引き抜けないが、敵中作戦なら可能(編集部注:未確認だが複数投稿あり)。(by小田泰智・新潟県)
- ★攻めこむ国の太守の武力が高いとき、その太守に偽善疑心をかけると太守が変わる。序盤で兵0の武将が太守になると特においしい(編集部注:かならず変わるだろうか?。(by砂畑尚徳・愛知県)
- ★共同作戦のとき、勝つ直前に退却して同じ月にもう一度攻めると、共

同作戦の札をしなくていい(編集部注:総合信用度に影響があるかもしれない——下がるのではなく、上がるはずが上がらない)。

(by藤波正紀・三重県)

★同盟国から援軍のある国を、同じ月に何度も攻めて援軍が来たら退却すると、援軍へのお礼で敵の食糧が減るので兵糧攻めにする。

(by趙雲子龍という男・千葉県)

★敵国に隣接していない国に忠誠度の低い武将ひとりだけを置き、金も兵糧もほんの少しにしておくと、その内引き抜かれるので、引き抜いた国からの輸送品を奪取る(編集部注:未確認)。(byターボ・北海道)

戦国群雄伝

- ★忠誠度の低い武将も総大将にすれば絶対に裏切らない(編集部注:「絶対」という点については責任が持てない)。(by蒲生裕史・鳥取県)
- ★文化度を999にすると、商業が999になったら空白地にして他国に取らせ、取り返すときできるだけ長く町に入っていると商業が下がるので、また文化度を上げることができる。(byロードス島くれ!!・石川県)

★「ストラテジー」への投稿募集中 / 応募要項の詳細は97ページ

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で24名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

①MSX

②MSX2

③MSX2+

④MSXturboR

⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う予定がありますが(①で④以外の人のみ答えてください)。

①もうすぐ買う予定

②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード)

②ディスクドライブ(外づけ)

③ディスクドライブ(内蔵型)

④プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)

⑥アナログRGBディスプレイ

⑦モデム

⑧マウス

⑨どれも持っていない

⑩その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

①ゲーム

②プログラミング

③パソコン通信

④ワープロ

⑤CG

⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス

⑨学習

⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでももしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたの持っているMSX/2+/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン

②メガドライブ(マークIIIもふくむ)

③PCエンジン

④PC88系

⑤PC98系(PC286もふくむ)

⑥FM7/77系

⑦X68000(X1もふくむ)

⑧ゲームボーイ

⑨ゲームギア

⑩その他(具体的に記入)

⑪どれも持っていない

⑫ あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

⑬ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

①妖城伝II ②危険地帯 ③ブーゲ星人 ④棒立て一番星 ⑤グルリン ⑥RETORT OF SLIME ⑦GREEN WALL ⑧TANK BATTLE ⑨潜水艦ゲーム ⑩オイルショック'91 ⑪TWIN BALL ⑫CRACKS ⑬遠浅の海の戦い ⑭FUNNY・BOY ⑮どれも気に入らない

⑬ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

①どうくつ ②ワープ ③へんな音 ④「三国志II」魏のテーマ ⑤CLUB'S ⑥「ワードナーの森」よりジョップ ⑦静かな海を渡る ⑧超音速ヘリ・エアーウルフ ⑨雷王子・失恋の嘆き ⑩ドラえもんBGM ⑪エア・バスターSST ⑫どれも気に入らない

⑭ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目を明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	提督の決断.....特別付録
2	銀河英雄伝説II.....22
3	聖戦士ダンバイン.....108
4	ゴルビーのバイブライン大作戦.....112
5	ピーチアップ総集編.....113
6	星の砂物語.....114
7	ディスクステーション24号.....136
8	ピンクソックス5.....137

表2 今月の記事

1	表紙
2	春のMSXシンポジウム
3	<FAN SCOOP>信長の野望・武将風雲録
4	<FAN ATTACK>エメラルド・ドラゴン
5	<FAN ATTACK>銀河英雄伝説II
6	<FAN ATTACK>フリートコマンドII
7	FAN STRATEGY
8	BASICビクニック
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
13	FM音楽館
14	ゲーム制作講座
15	THE LINKS INFORMATION PAGE
16	パソコン通信はじめの一步
17	<FAN ATTACK>聖戦士ダンバイン
18	<FAN NEWS>ゴルビーのバイブライン大作戦
19	<FAN NEWS>ピーチアップ総集編
20	<FAN NEWS>星の砂物語
21	FFB
22	ゲーム十字軍
23	ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト
24	AVフォーラム
25	記憶のラビリンス
26	DMfan
27	いーしーくー(はまだかいな?)
28	ソーサリアン移植計画
29	ON SALE
30	COMING SOON
31	FAN CLIP
32	<特別付録>提督の決断・戦略マニュアル

表3 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	スーパービッポン
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	MSXView
11	F-1スピリット
12	F1道中記
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルス
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	銀河英雄伝説II
22	ウォース
23	グラディウス2
24	グラブザウルス
25	クリムゾンII
26	クリムゾンIII
27	激突ベナントレース2
28	コラムス
29	ゴルビーのバイブライン大作戦
30	サーク
31	サークII
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THEプロ野球激突ベナントレース
37	シードオブドラゴン
38	シャロム
39	シュヴァルツシルト
40	シュヴァルツシルトII
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	聖戦士ダンバイン
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	DPS SG
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーク
52	デ・ジャ
53	電脳学園III
54	ドラゴンアイズ
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴン・ナイト
57	ドラゴン・ナイトII
58	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
59	にゃんぴ
60	信長の野望<全国版>
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライド3
64	パロディウス
65	ピーチアップ各号
66	ピーチアップ総集編
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリイ各号
71	ブライ上巻
72	フリートコマンドII
73	FRAY
74	星の砂物語
75	魔導物語1-2-3
76	MIDIサウルス
77	夢幻戦士ヴァリスII
78	野球道II
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神演

●3月号の当選者発表は63ページからの欄外で発表しています。

ドラゴンアイズ

話題沸騰!
戦慄内容!

美少女A.D.V.
真髓の感動!



91年1月PC9801V~版発売中/2月PC9801SR~版発売!
3月MSX2/2+版・X68版発売/各定価6,800円!

- 大人気的美少女ゲーム。そのブームの発信地として常に読者に美少女ソフトの楽しさをアピールしつづけてきた月刊テクノポリス。その大人気コーナー「レモンちっく・ワールド」でつちかったキビしくもあたたかい目が作った、美少女ゲームの真髓!
- すでにテクノポリス本誌で大好評の「ドラゴンアイズ」を原作に、さらに練り上げたシナリオがきっとゲーマーの心をつかんで放しません。
- シリアスな場面にはそれにふさわしいマジなメッセージ。かろやかなシーンには、遊び心が

- いっぱいキャラ達のセリフが、絶対大満足。メッセージデータだけで当然1メガを超えます。
- 美少女ゲームの命ともいえる200枚を超えるゲーム画には、トップグラフィッカーをおしみなく総動員。最高レベルの着色技術はテクノポリスならではの。
- そしてスーパー・レベルのBGM音楽。オープニングからエンディングまで、設定を大事にした音楽づくりが、25曲を超える新曲をディスクに押し込んでしまいました。流れるリズムを大事にした美少女ゲームの新トレンド。

夢・クリエイトする
GAME
テクノポリス

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM パソコンソフト制作室

フェアリーテール

東京都新宿区東田町1-10-14サンフラワービル
B1-B2室パソコンソフト制作室内

通信販売
●現金買取の場合、商品名
増補、メディアを明記して
フェアリーテールまでお送
りください。
●郵便振替の場合、郵便局
の振替用紙に商品名、増補
メディアを明記して、口座
振替、東京7-140574フェア
リーテールまでお申し込み
ください。

皇女アイネスと育った一角狼ジエア。平和な惑星ガールドリア。しかし皇子クリンドがある日突然姿を消した。身代金目あての誘拐か? それとも、不穏な計略の前ぶれか? 日がたつにつれ、皇子行方不明はその波紋を広げてゆく。そして他の国々を巻き込む大戦の危機に直面する。一角狼ジエアはアイネスを守る女衛士フリッカや各国の美女達の助けを借りて、皇子捜索に向かう。惑星大戦は回避できるのか? 運命を開く「渡り星」とは? そして最後に現れたドラゴンアイズ!

マウスをBASICで使って遊ぶ

BASIC ヒカニック

#23 マウスによるチャネリング

このところ、パソコンの入力機器の主役となりつつあるマウス。BASICプログラムのなかでマウスを使うための基礎知識とちょっとした神かかり。

マウス 左右のクリックを耳に見立てるとネズミに似ているので、この名がある。しかし、最近では、四角いマウスも多く、とてもネズミには見えないものもある。

100匹目のサル 有名なライフ・サイエントリスト、ライアル・ワトソンの代表的著作「生命潮流」(工作舎)に出てくる話。宮崎県の幸島(こうじま)にいる野生のサルの群で、1匹のメスサルが砂のついたイモを海水で洗って食べたのがはじまり。その技術を身につけたサルが一定数に達したとたん、とげん爆発的に広がりはじめ、遠く高崎山のサルにまで伝わったという。幸島のサルは京都大学が長年研究していることでも有名。

シェア share 占有率。あるものが全体に占める割合のこと。

PAD関数 PAD(12)~PAD(14)はポート1のマウス(またはトラックボール)用、PAD(16)~PAD(18)はポート2のマウス(またはトラックボール)用だが、ほかに、PAD(0)~PAD(3)がポート1のタブレット用、PAD(4)~PAD(7)がポート2のタブレット用、PAD(8)がライトペン用になっている。

左ボタン マウスをジョイスティックポートに差しこむとき(またはMSXの電源を入れるカリセットしたとき)左ボタンを押しているとマウスがジョイスティックになってしまう。これをマウスのジョイスティックモードという。

マウスの制御にまつわる5つの関数

なんとなく、最近、マウス圧というか、マウスのにおいというか、とにかくそういったものを感じてはいたのだ。ただ、こういう「感じ」というのは、たんにストレスがたまっているだけだったり、虫歯になっているだけだったりして、それほど信頼性の高いものではない。

しかし、マウスの大群がすぐ近くまで来ているようなゾワゾワした感覚に押されて、わたしは真夜中の編集部でデータを調べた(べつに昼間でもよかったのだが)。調べたのは、1991年3月号の読者アンケート1000枚の集計結果。プレゼントの抽選をすませたあと、毎月、アンケートハガキから1000枚抜き取って集計しているのだ。

■354人目のマウス・ユーザー

この資料によると、マウスを持っている人は1000人のうち354人もいる。つまり、MSXユ

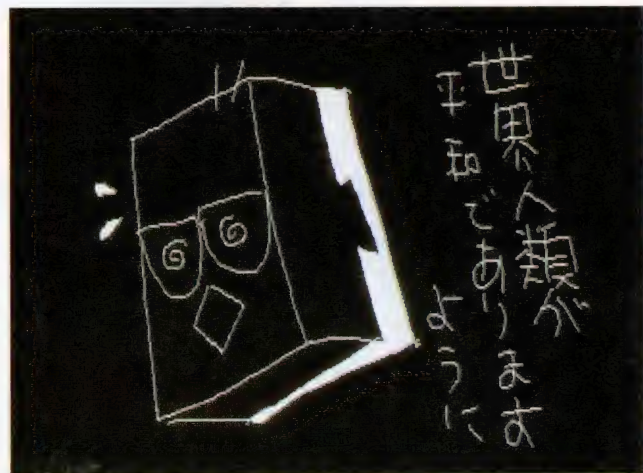
ーザーの35パーセントがすでにマウスを持っているわけだ。

1年まえは……と思いついて、去年の3月号のアンケート集計結果を掘り出してみた。1000人あたり254人。偶然にもきっかり100人のちがいであった。

1年間のあいだに、マウスは

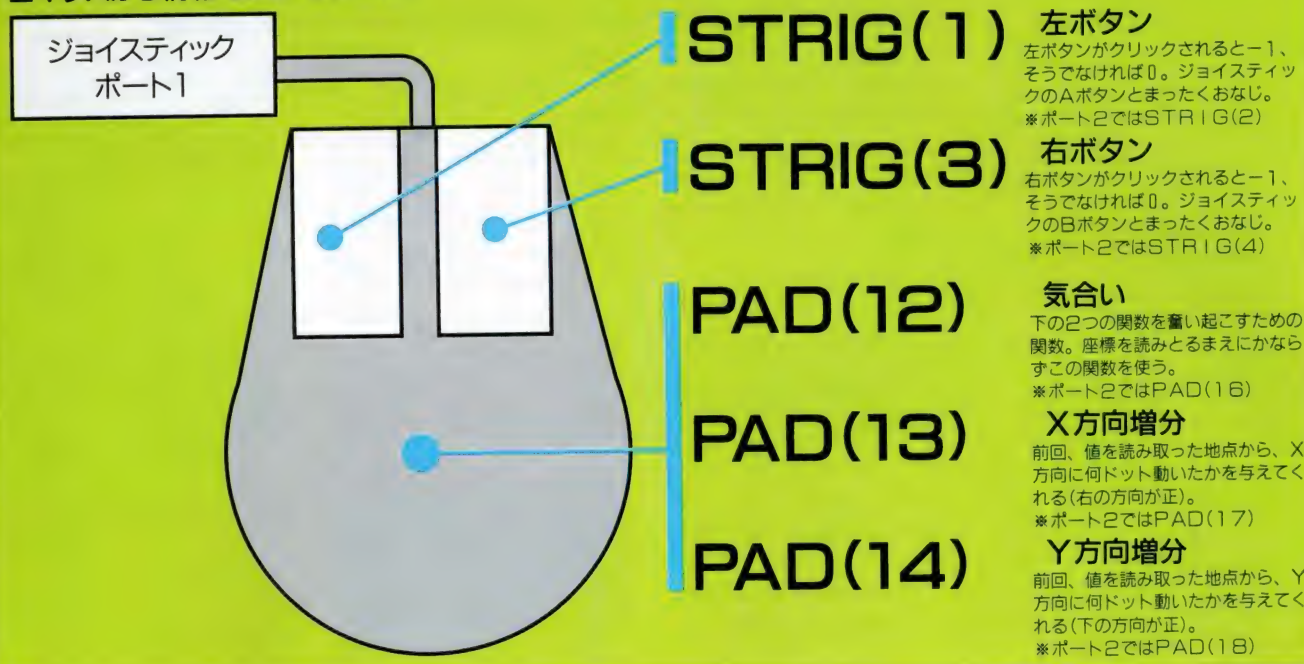
「シェア」を10パーセントも伸ばしていたのだ。

増えた人数が100人という偶然もあって、わたしは「100匹目のサル」という話を思い出した。砂のついたイモを海水で洗って食べるという、サルにとつての新しい「技術」を習得したサルが



●リスト1によるおぼろげなサンプル。録音30分、所要時間2分。マウスマット使用

■マウスから情報を受け取る関数



100匹目に達したとたん、その技術は爆発的に広がり、遠くのサルの集団にまで伝わってしまったというエピソードだ。もちろん、ここでの「100匹」という数字はあくまで仮の値だ。

いずれにしろ、3月号のアンケートでマウスを持っていると答えた354人目が、もしかしたら「100匹目のサル」かもしれない。そう思うと、今月はどうしても

マウスで行こうと決心したのだった。

■5つの関数

ポート1にさしたマウスからは、上図のような5つの関数によって情報が引き出せる。

STRIG関数はジョイスティックのA、Bボタンとまったくおなじで、PAD(13)、PAD(14)は、それぞれX座標の増分、Y座標の増分を親切に

もドット数で直接教えてくれる。そういう点ではジョイスティックよりも、プログラムがかんたんですむ。ただ、PAD(13)、PAD(14)を使う直前にPAD(12)をなんらかの形で使っておく必要があるという点が異質だ。

このPAD(12)は、「使うことに意義がある」という点では、どことなくUSR関数に似てい

左ボタン

左ボタンがクリックされると-1、そうでなければ0。ジョイスティックのAボタンとまったくおなじ。
※ポート2ではSTRIG(2)

右ボタン

右ボタンがクリックされると-1、そうでなければ0。ジョイスティックのBボタンとまったくおなじ。
※ポート2ではSTRIG(4)

気合い

下の2つの関数を奮い起こすための関数。座標を読みとるまえにかならずこの関数を使う。

※ポート2ではPAD(16)

X方向増分

前回、値を読み取った地点から、X方向に何ドット動いたかを与えてくれる(右の方向が正)。

※ポート2ではPAD(17)

Y方向増分

前回、値を読み取った地点から、Y方向に何ドット動いたかを与えてくれる(下の方向が正)。

※ポート2ではPAD(18)

る。

リスト1は、旧座標と新座標のあいだにラインを引き、そのくりかえしで曲線をかくというやり方を使った、モノクロの線画プログラムだ。ドットカーソル(スプライト)を動かすための座標処理は、基本的には行30だけだ。ここを見ると、STICK関数よりもずっと使いやすそうだということがわかる。

■リスト1 マウスで落書き

```

10 DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:CLS
20 SCREEN,0:SPRITE$(0)=CHR$(128)
30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
40 IF X<0 THEN X=0
50 IF X>511 THEN X=511
60 IF Y<0 THEN Y=0
70 IF Y>211 THEN Y=211
80 PUTSPRITE 0,(X/2,Y-1),8
90 IF STRIG(1) THEN LINE (X0,Y0)-(X,Y) E
LSE IF STRIG(3) THEN PAINT (X,Y)
100 IF STRIG(1) AND STRIG(3) THEN CLS
110 X0=X:Y0=Y:GOTO 30
120 INPUT "L/S,FILE";A$,F$:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:IF INSTR("LLSs",A$)≠3 THEN BSAVE
F$,0,&HD3FF,S ELSE BLOAD F$,S:GOTO 20

```

リスト1の解説

【使い方】左ボタンを押しながら、ドットカーソルを動かして線を描く。右ボタンで、塗りつぶし、左右のボタンを同時に押して画面クリア。ロード/セーブは、まず、CTRL+STOPでプログラムを中断し、

GOTO 130

を実行。「L/S, NAME?」と聞いてくるので、ロードなら「L, (ファイル名)」、セーブなら「S, (ファイル名)」を入力してリターンキー。

【プログラムの解説】●行10、20は初期設定。とくに、SCREEN7のページ1に設定しているのは、CTRL+STOPしても絵が消えないようにするため。●行30がマウスからの座標読み取り。●行40~70はドットカーソルが画面外に出ないように制限している。●行80は、ドットカーソルの表示。X/2はSCREEN7のため。●行90、100は描線、塗りつぶし、画面クリアの判定、処理。●行110で現座標を保存して行30にもどる。●行120はおまけのロード、セーブ機能。

コックリさん「狐狗狸は当て字。憑依による占いの一種。竹を三またに組んで盆をのせ、軽く手をそえ、伺(うかが)いごとを述べ、盆や竹の動きを見る。あるいは、文字盤の上を三脚状のものが動くようにして、その示す文字を読む。通常三人で精神を集中して行う」(三省堂「大辞林」より)

拗音、促音 拗音は、いわゆる、ねじれの「ゃ」などのことで、小さいゃ、ゅ、ょ、あ、い、う、え、おのこと。促音は、いわゆる、つまる音で「っ」のこと。これらの文字はすべて通常の大きさの文字で代用してもらうことにした。

INSTR関数 リスト1の行130と、リストの行210で使っている。以前にもとりあげたことはあるが、ここであらためて紹介しておこう。「インストリング」と読む。

N=INSTR(A\$, B\$) となっている場合、文字列A\$に文字列B\$ (たいていは1文字で使うことが多い) が含まれていなければ、Nは0になる。B\$がA\$のm文字目に含まれているときは、Nにはmの値が入る。この性質を利用して、入力された文字の判定に使うことが多い。ただ、たとえばB\$がヌルキャラクタ、つまりなにもない場合は、Nに1が入るというクセがあるので要注意。また、この例でいうと、A\$のまえに、もう1つ数値のパラメータをつけて、A\$の先頭の数文字ぶんを無視するように指示することもできる。

コックリさん原理を応用したチャネリング

マウスという、CGツールで線を描くというイメージが強いが、それ以外に「マウスでなければ」というような使い方はないものか。マウス・ユーザーはみんなCGツールを持っているだろうし、と考えていたら、妙なものを思いついた。

ふつう、マウスは1人が片手をそえてすばらせて使うが、これに複数の人間の手をそえてみる。すると、「コックリさん」ができそうじゃないか。

■オリジナル・コックリさん

コックリさんという、むかし全国の小・中学校で大流行し、社会問題化して禁止令が出たほどの占いだ。基本的に、憑依によるものなので、変な霊に憑依されるといろいろ問題だとか、憑依されたままもとにもどらなくなったとか、こわい話がいろいろあった。

(なんだか、今回はBASICO以外の話題が多いなあ)

でも、数人が手をそえて動かすことで、共通の潜在意識のようなものがメッセージとして表れるのだという解説をする心理

学者もいたし、わたしとしてはそっちのほうの説をとって、科学的におもしろ半分の態度でこの問題に取り組んでみたい。

日本のコックリさんは竹を3本組んで動かして竹の先が指す文字を読み、西洋式コックリさん(ちゃんと名前があるはずだが忘れてしまった)は、穴のあいたハート型の板を動かして、穴からのぞく文字を読んでいく。

穴から文字がのぞいていたほうが画面上ではわかりやすいだろうから、どちらかという西洋式に近い、BASICOピクニック・オリジナルのコックリさんツールを作ってみた。

ただ、これを「コックリさん」というと、コックリさんが怒るかもしれないので、最近の流行を鑑み、「マウス・チャネラー」と名付けることにした。

チャネラーというのは、最近流行している、宇宙人からのメッセージを伝える人のことで、新宿の紀ノ国屋という有名な本屋さんに行ったら「ニューサイエンス」の棚に、このチャネラーの本がたくさんならんでいた。

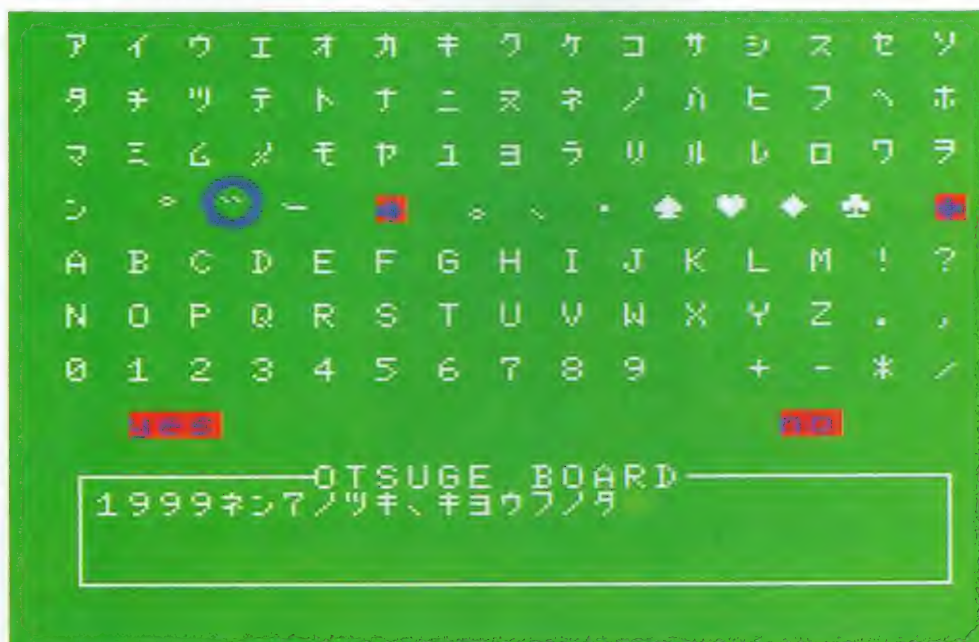
ちなみに「100四目のサル」のライアル・ワトソンの本もおなじコーナーにあった。

■文字盤とシステム


マウス・チャネラーを作るにあたって、まず悩んだのは、文字盤だ。プログラムの本体よりも、文字盤に使う文字の選定のほうがむずかしい。

少なければメッセージが伝えにくいし、多すぎると操作が煩雑になりそう。いろいろ試しながら、最終的に下の写真のような文字盤にした。カタカナ(拗音、促音は除いた)、英数字をひとそろい、トランプマーク、四則演算記号。句読点や「/」と「?」も入れて、1字ぶんの間隔をとってならべてみると、ほぼ画面の3分の2くらいを占有してしまっただ。

この文字盤から1文字ずつ拾い出し、その下の「OTSUGE BOARD」(以下OBと略)に表示することにした。そのさい、OBに文字を置いていくカーソルを先に進めたり、もとにもどしたりする必要もあるだろうから、「⇒」(スペースキーとおな



④ ドーナツ型のカーソルで文字を囲み、左クリックを押すとカラーコード13の紫色に光って、下のOTSUGE BOARDにその文字を表示する。「⇒」はスペースキー、「⇐」はB Sキーがわり。イエスカノーで答えられる質問は「yes」、「no」のあたりを選ぶことで答えてもらう

じ)、「」(BSキーとおなじ)の特別なキャラクタも用意した。

もうひと組、「yes」、「no」の特殊コマンドも用意して、O/Bには影響を及ぼさず、特有の色のフラッシュと音によって肯定、否定の意志を伝えられるようにした。

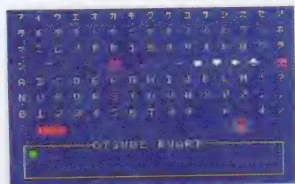
問題は、ポーナツ型カーソルのなかに見える文字を、いつ〇日に書きこむかだった。そもそも、本物のコックリさんでも、その文字を指したかどうかをだれがどうやって判断しているのだろうかという、根本的な疑問にいたってしまった。最初は、一



④「なりき」を指示したときの画面

定時間、その文字を指している
と自動的に□Bに書きこむよう
にしてみたが、あまりおもしろ
くない。そこで、マウスを触っ
ている人のうちだが、「この
文字を指している」と判断した
ときに、左クリックする、とい
う方式にした。こうしておく
と、ただのメッセージボードに使う
場合に使いよい。

ところで、このプログラムの使用によって生じる、いかなる事態に対しても、BASICピクニックは責任を持てません。あしからず。



④「m o」を指し示したときの点座:

リスト2の解説

【使い方】●1人から数人で1つのマウスに手をそえ、心の中の超越者に向かってメッセージを送ってくれるように懇願する。成功したらドーナツ型カーソルがどの文字を指すかに注目。ある文字を指したと思ったら、左クリック。その文字が「OTSUGE BOARD」(以下OB)に表示されていく。●文字盤の中には赤地に青の特殊文字があり、「S」はスペースキーと対応し、「e」は「e」キーと対応し。●「e」や「S」の一部を指して左クリックすると、画面が一瞬小さくなり、高い音が鳴る。「n」を指して左クリックすると、画面が一瞬青くなり、低い音が鳴る。●右クリックをすると、OBの文字はクリアされ、お告げカーソルもともにもどる。

【プログラムの解説】行20のA(31)は、行50でやっているスプライトパターン定義用。変数WはOBに表示可能な1行の文字数、LはOBに表示可能なメッセージの行数。この値を変えると、OBのメッセージ表示スペースが変わる(ただし、OBそのものの横幅自体は変わらない)。●行30は音の初期設定。●行40は行280、300で使うユーザー定義関数の定義。●行50はドーナツ型カーソルのスプライトパターン定義。スプライトパターン番号0。ドーナツ

の上半分のデータを使って、下半分(上半分用データの順番をただ逆にしたもの)のデータも定義するために配列を使った。行80は□用カーソルのスプライトパターン定義。スプライトパターン番号1。行70は、「←」「→」「⇐」「⇒」(b)をパターン定義し、背景色B、前景色4に設定。「yes」、「no」の文字の色もまとめてやっている。●行80は、文字盤と□Bの表示。行90は□用カーソルを初期位置に表示。●行100～160は、リスト1と同様。●行170～180は、クリックを判定してそれぞれ処理サプへ飛び。●行200は、まず、ドーナツ型カーソルのなかに入っている文字のキャラクタコードを変数Vに設定。行210は、その文字の判定。ふたつうの文字の場合はNが0となり、1 F文の波を乗り越えて行270でドーナツ型カーソルの色を変化させ、音を出し、行280で□Bに文字を表示。行290で□B表示のための表示位置のカウンタCを更新。行300で□用カーソルを表示、行310は音の終わりを待ち、行320でパレットをもどしてもとにもどる。

●行330は、右のボタンを押したときの□Bボードクリアサプ。●行340～行460、文字盤と□B枠の文字データ。てきように改造しよう。

■リスト2 マウス・チャネラー

```

10 COLOR 15,12,1:SCREEN 1,2:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-Z:DIM A(31):W=27:L=3
30 PLAY"V15T255L64":P$="06GC":Q$="02FE"
40 DEFFNX=C MOD W+3:DEFFNY=C#W MOD L+18
50 FOR I=0 TO 7:A(I)=VAL("&H"+MID$( "071F
3F7E78F0F0E0",I*2+1,2)):A(15-I)=A(I):A(I
+16)=VAL("&H"+MID$( "E0F8FC7E1E0F0F07",I*
2+1,2)):A(31-I)=A(I+16):NEXT:FOR I=0 TO
31:A$=A$+CHR$(A(I)):NEXT:SPRITES(0)=A$
60 SPRITES(1)=STRING$(7,252)
70 FOR I=0 TO 15:VPOKE 777+I,VAL("&H"+MI
D$( "10307EFE7E3010001018FCFEFC181000",2*
I+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 3:VPOKE 8204+I,&
H48:NEXT
80 FOR I=0 TO 7:READ A$:LOCATE 2,I*2+1:P
RINT A$::NEXT:FOR I=0 TO 4:READ A$:LOCAT
E 2,17+I:PRINT A$::NEXT
90 PUTSPRITE 1,(24,143),2
100 P=PAD(12):DX=PAD(13):DY=PAD(14)
110 X=X+DX:Y=Y+DY
120 IF X>237 THEN X=237
130 IF X<8 THEN X=8
140 IF Y>120 THEN Y=120
150 IF Y<0 THEN Y=0
160 PUTSPRITE 0,(X,Y),4
170 IF STRIG(1) THEN GOSUB 200
180 IF STRIG(3) THEN GOSUB 330:GOTO 90
190 GOTO 100
200 V=VPEEK(6177+X#8+((Y+1)#8)*32)
210 N=INSTR(" abyeno",CHR$(V))
220 IF N=1 THEN 310
230 IF N=2 THEN C=(C+W*L-1)MOD W*L:V=0
240 IF N=3 THEN V=32
250 IF N>3 AND N<7 THEN FOR I=0 TO 3:COL
OR=(12,7,0,0):PLAY P$+P$+P$:GOTO 310
260 IF N>6 THEN FOR I=0 TO 3:COLOR=(12,0
,0,3):PLAY Q$+Q$+Q$:GOTO 310

```

```

270 PUTSPRITE 0,,13:PLAY PS
280 VPOKE 6144+FNX+FN Y*32,V
290 IF V THEN C=C+1:IF C>=W*L THEN C=0
300 PUTSPRITE 1,(FN X*8,FN Y*8-1),2
310 IF PLAY(0) THEN 310
320 COLOR=NEW:RETURN
330 C=0:PLAY QS:FOR I=0 TO 2:LOCATE 3,18
+I:PRINT SPC(W):NEXT:RETURN
340 DATA"ア イ ウ エ オ カ キ ク ケ コ サ シ ス セ ソ"
350 DATA"タ チ ツ テ ト ナ ニ ネ ノ ハ ヒ フ ヘ ホ"
360 DATA"マ ミ ム メ モ ヤ ヲ ヨ ラ リ ル レ ロ ヲ ヲ"
370 DATA"ン 〃 ヌ ー b 。 、 ・ ♠ ♥ ♦ ♣ a"
380 DATA"A B C D E F G H I J K L M ! ?"
390 DATA"N O P Q R S T U V W X Y Z , ."
400 DATA"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - * /"
410 DATA" yes no"
420 DATA" —————OTSUGE .BOARD—————"
430 DATA"|"
440 DATA"|"
450 DATA"|"
460 DATA"|"

```

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>1w20	20>jM70	30>F3B0	40>WNB0
50>TXW5	60>nJ20	70>52f1	80>D1j0
90>VM10	100>bOA0	110>jA30	120>2J30
130>Nu10	140>Cg20	150>Rs10	160>a810
170>Af20	180>Wo30	190>hA00	200>SR90
210>aq50	220>s810	230>2GD0	240>ex10
250>w9U0	260>cBN0	270>QY10	280>DC40
290>2RB0	300>EZ50	310>FB10	320>DY00
330>4KH0	340>idF0	350>ThG0	360>nIH0
370>8VB0	380>hD70	390>Qq70	400>Ap50
410>XC50	420>3JH0	430>PZ50	440>PZ50
450>pZ50	460>fMN0		

ファンダム

昨年の10月号、イラクのクウェート侵略を憂慮しつつ敢行した13本入り大入りファンダムを超えて、Mファン50号記念特大14本入りファンダムだ。どうも最近、投稿者がレベラアップしたうえに多作になって、ページの確保がたいへんなのだ。

P 妖城伝Ⅱ①	40/59
P 危険地帯①	41/60
P ブーゲ星人①	41/61
P 棒立て一番星①	42/62
P グルリン①	42/63
P RETORT OF SLIME①	43/64
P GREEN WALL①	43/65
P TANK BATTLE⑤	44/66
P 潜水艦ゲーム⑤	45/68
P オイルショック'91③	45/70

P TWIN BALL②	46/77
P CRACKS③	47/71
P 遠浅の海の戦い⑬	48/73
P FUNNY◆BOY⑪	50/82
● ファンダムスクラム=1行プログラム『CAR RACE』『図形プログラム』ほか	52
● マシン語の気持ち	54
● スーパービギナーズ講座	56
● ファンダム INFORMATION	87

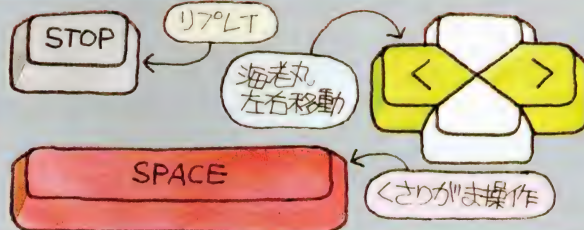
※Pはプログラム、①～⑫は画面数

今度は横スクロールする浮遊城の海老丸 妖城伝Ⅱ～浮遊城之巻～

画1面 MSX MSX2/2+RAM16K
by SILVER SNAIL ▶リストは59ページ

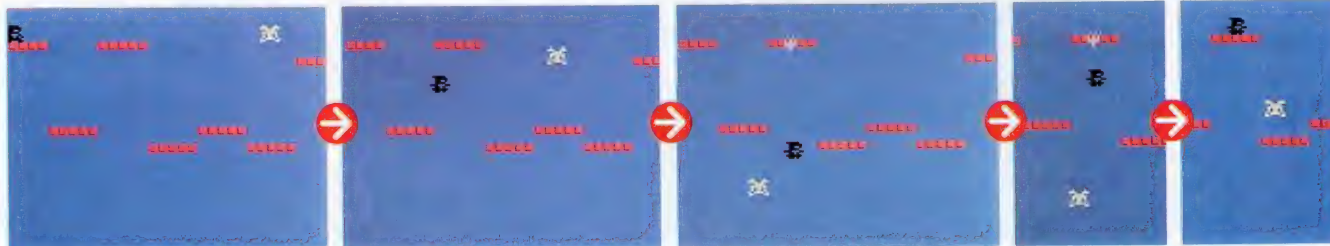
主人公の忍者の名前は海老丸。前作「妖城伝」(1月号掲載)で昇りはじめた妖城の頂上にたどりつくとお姫さまも小判もDNAもなく、ただ横に広がる浮遊城につながっているだけだった。そして、海老丸は「ヒマだ」という理由で浮遊城を右へ右へと進

んでいくのだった。この浮遊城を海老丸があるていど右へ進んでいくと、城全体がマシン語を使って横スクロールしていく。海老丸は、くさがりを床にひっかけてなんとか渡っていく。そこをジャマするのがフロートという名の黄色い



敵。触れるとビビビと押されて落ちる。画面下に落ちてしまうとゲームオーバー。そうならないように、あれこれ苦労しながらどれだけ右へ進めるでしょうというのが今回のヒマつぶしのテーマであった。大きな円を描きつつ攻撃して

くるフロートの動きを見切って進むのはなかなか楽しい。ところで、スペースが余ったから書くのではないが、このプログラムには最初CLEAR文がなかった。マシン語を使うときは絶対にCLEAR文で領域を確保するように!



①左上すみにいるかき受者・海老丸

②思い切って右のほうへ飛んでみる

③死んじやう! というところで、くさがりがまを床にひっかけて、くいずい、セーフ

カラフルな動く障害物のなかを突き進む 危険地帯

画 1 面

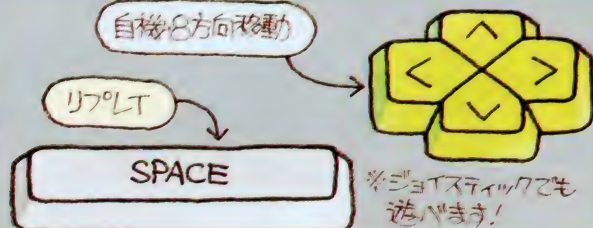
MSX 2/2+ VRAM64K

by HIDEYUKI

▶ リストは60ページ



◎最初のころは壁の群もまばらで進みやすい。カラフルな壁をながめながらゆったり行こう



※ジョイスティックでも遊べます!

ドットパイパーかと思ったらこのゲームの自機は総ドット数4、3×3の大きさを持つ。それにカーソルキーで上下左右に自由に動き、自然落下がない。

それはともかく、ゲームがはじまると上と下からカラフルな壁の群が迫っては遠ざかる。壁たちはきっと子どものころ母親に「たかひろ、ちゃんとカミカミしなさい」なんて怒られていたにちがいない。律儀にガンガン、カミカミしてくるのだ。

とうぜん、よける。するとそのうち面クリアになる。ああ、きれい。しかし、さらにゲームは続き、どんどん難しくなる。



◎面クリアしたときの文
◎ゲームオーバー、謎解
に危したメニューが出る
◎先のはつた、いふとこ
なされといシーンの連続

タイミングが決め手の奇妙な宇宙戦争 プーゲ星人

画 1 面

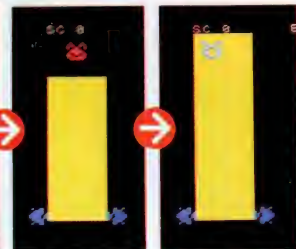
MSX MSX 2/2+ RAM8K

by HIDEYUKI

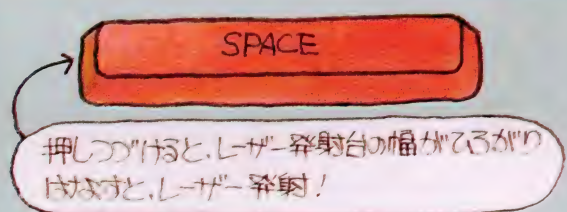
▶ リストは61ページ



◎この宇宙人のプーゲ星人の動きが速い
画面の上のほうを左右に往復運動しているのが、謎のプーゲ星人。べつに攻めてくるわけで



◎スペースキーを放すとそのときの幅でレーザー光線が出る。うまくプーゲ星人を包みこもう



押しつづけると、レーザー発射台の幅がひろがり
はなすと、レーザー発射!

という感じ。あ、この名前はいまてきとうにつけただけ。

グバグバ砲の使い方。①スペースキーを押す。②てきとうに広がったら放す。左右移動できないのでタイミングだけの勝負。

この使いやすいグバグバ砲のレーザーでプーゲ星人を包みこめばプーゲ星人は消滅する。すぐおかわりが出てくるけど。

はじめ10ポイントあったエネルギーは、グバグバ砲の広がりに応じて減っていき、0になったらゲームオーバー。ただ、プーゲ星人をやっつけるとそのたびに3増えるので、ちょっと一息つける。



◎有エネルギーを意図した攻撃。幅が狭いと経済的



◎太っ腹すぎるとすぐゲームオーバーになる

棒立てのバランス感覚をゲームで再現 棒立て一番星

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

by Nu~

▶リストは62ページ



遊び方解説担当のわたし(複数人格)は、ゲームの遊び方を書いてもう50号もたちました。めったにやらない、必殺「作者の投稿時の手紙から」。拡大版。

☪

“棒立て一番星”by Nu~

あなたは棒立ての星を目指して夜ごと特訓を重ねるのです。

■遊び方

スペースを押すとプレイヤー左移動、はなすと右移動します。うまくバランスをとり続けて、一番星が右端にすればクリアで

す。クリアすると棒は短くなり、バランスをとりにくくなります。最後は1メートルですが、絶対できないと思います。

蛇足、結局プレイヤーが中央にとどまるようコントロールすればよいのですが、棒の慣性に

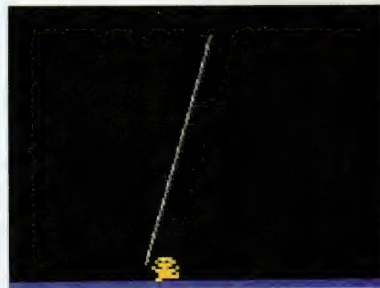
よりなかなかそうもいかないところがミソです。

☪

以上、作者のNu~さん(44歳)の手紙からでした。このあと、プログラム解説が続くわけです。いやあ、楽しさせてもら



①棒の長さを表示してからゲームスタート。おっとっと



②おっとっと。星は画面上部を左端から右へ動く



③おっとっと。おおっ。とと。うわっ。やー!

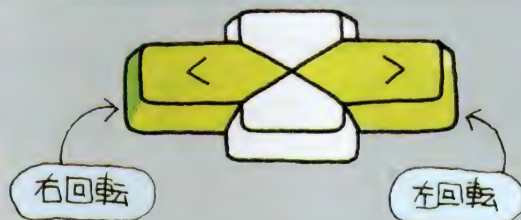
トンネルのなかを突っ走る感じ グルリン

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

by Nu~

▶リストは63ページ



ゲームがはじまるまでにしばらく時間がかかるけれど、不思議な吸引力のあるゲームだ。

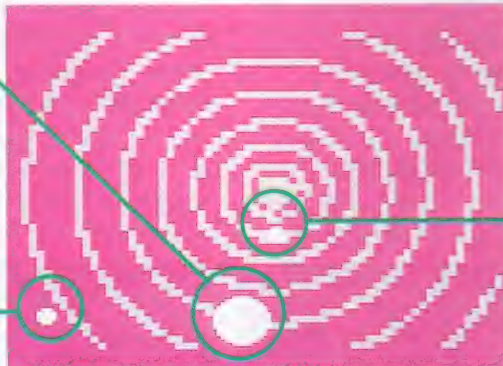
トンネルが描かれ、しばらく動きが止まり、無彩色のままトンネルのなかをグワツと進みつつ、白い玉がまわりを1周する。ここまでがデモ。

背景が紫色になって、ゲームがスタート。トンネルのなかを高速で進んでいる感じ。向こうから自分とおなじような白い玉が迫ってくるので、これは取る。取ると左端の得点表示の玉が上昇する。取りそこねると、これが1ステップもとにもどる。

プレイが画面の上のほうに移

自分の玉

得点を表す玉



るとキー操作と自玉の動きが逆になり、気持ちがいい。

ときどき、黒い玉もやってくるがこれに触れてはだめ。触れると、得点表示の玉が一気にス

奥のほうからやってくる玉

タート地点にもどって、これまでの努力が水の泡になるのだ。

得点表示玉が上まで行きつくと、背景の色が変わり、スピードアップしてまた最初から。



④向こうから来る黒い玉。こいつだけはかわい



⑤上部に活動領域が移ると頭のなかがあべこべに



⑥クリアで次の画面へ。色が変わり速くなる

スライムとの一騎討ちデスマッチ

RETORT OF SLIME リート・オブ・スライム

画 1 面 MSX MSX2/2+ RAM8K

by 若林賢人

▶リストは64ページ

タイトルの意味は、「スライムの逆襲」。恨みフルなスライムが凶悪な動きで攻めてくる。

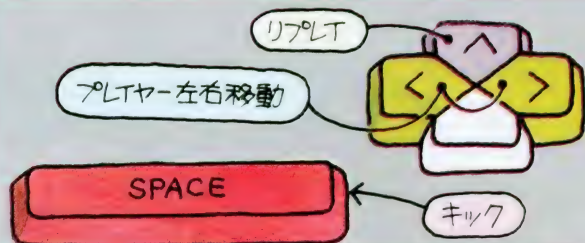
カーソルキーで左右に動きながら、スペースキーのキック。連射を防ぐために、カーソルキ

ーを押しているときはスペースキーがきかない。

スライムとの間合いを取って、キック(地面にいるスライムへの攻撃)やカウンターキック(飛んできたスライムへの攻撃)を連発し、ステージから外に押し出せば勝利。しかし、スライムはそのたびにレベルアップして、復讐の復讐の復讐の復讐を果たしにやってくる。いつか反対側に押しもどされたら負け。



スライムと向き合うのは、このゲームの醍醐味。



スライムが首をすくめると足踏りになる。



体当たりされるとはじき飛ばされてしまう。



スライムがキックを返すと色が変化する。

このようにスライムを蹴り飛ばせば勝ち。

パズルのようなドットアクションゲーム

GREEN WALL グリーン・ウォール

画 1 面 MSX MSX2/2+ RAM8K

by 蒔田茂幸

▶リストは65ページ

自機は白いドット、上下左右に自由に飛び回れる。

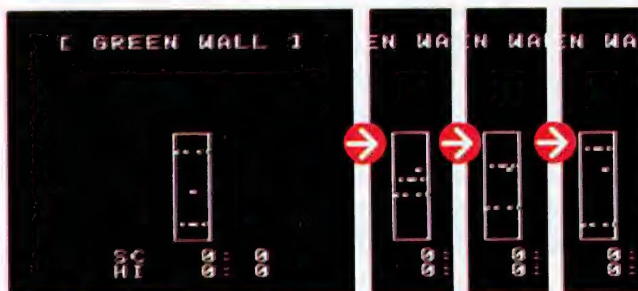
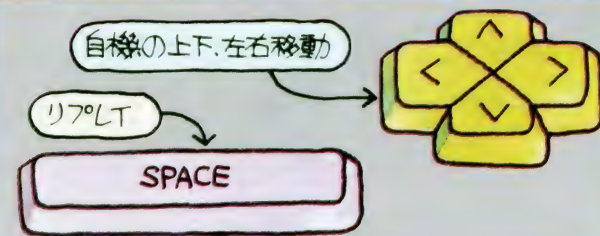
上と下からとつぜん穴のあいた緑色の壁が迫ってくる。

動かずにいるとかならずぶつかる。なぜなら、上下の壁は、中央で重なるスキマのない1本のラインのようになる。つまり、一方の壁をすりぬけてもそのままボーッとしていると別の

壁がドコンとぶつかってくることになるわけだ。

だから、一方の壁をすりぬけた直後にすぐに気持ちを新たに、もう一方の壁の穴をすりぬけてはいけないのだ。

ところで、上下の壁には下の10種類のパターンがあり、それぞれ100点から55点までの点数がついているのだ。



この場合はまず上からくる壁をすりぬけ、次に下からくる壁を抜けた。85点。

100点	95点	90点	85点	80点	75点	70点	65点	60点	55点

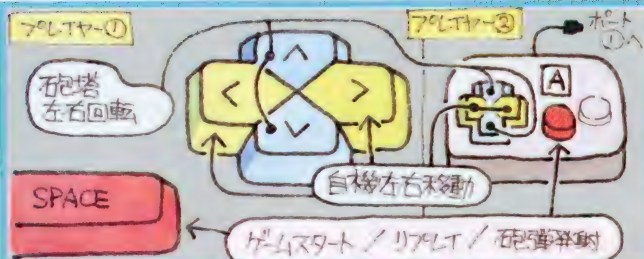
砂漠のなかで2台の戦車の死闘は続く TANK BATTLE タンク・バトル

画5面

MSX2/2+ VRAM64K

by MOー

▶リストは66ページ



④シンプルにまとめたタイトル画面

ヒューン、ドカーン。ふう、あぶねえ、あぶねえ。もうすこしで敵の砲弾が命中するところだった。オレはプレイヤー1。今、敵のプレイヤー2の赤い戦車と戦っている。オレの乗っている緑色の戦車のほうがカッコ

イイぜ。おっと、むだ話をしているひまはねえ。ここは砂漠の戦場でプレイヤー2の戦車と一騎打ちでたたかっている。キュウキュウキュウ。むっ、敵の戦車が向かってきやがった。砲塔を敵に向けて砲弾発射！ヒューン、ドカーン。見事命中したが戦車の装甲は砲弾が1発命中したくらいではびくともしないようだ(まだまだ戦いはつづく)。

というわけで、これはファンダム初対戦型タンクバトルゲームだ。

ゲームスタートすると画面の

左上に緑の戦車が現れ、右下には赤の戦車が現れる。

プレイヤーが操作する戦車は、本物の戦車みたいに砲塔を回転させることができ、前に進みながら後ろに砲弾を発射することも可能なのだ。

ただし、砲弾は連射できない。一定距離を飛行して地面に着弾するか、敵に命中させるかしないと次の砲弾はうてないのだ。

砂漠のまわりはなぜか壁に囲まれていて、壁にあたった砲弾ははねかえってくる。でも、自分の砲弾ならあたってもだいじ

ょうぶ。先に砲弾を5発、敵の戦車に命中させたほうの勝ち。

ただし、自分が敵の砲弾を何発受けたかは表示されないので覚えておこうね。しばらくして。

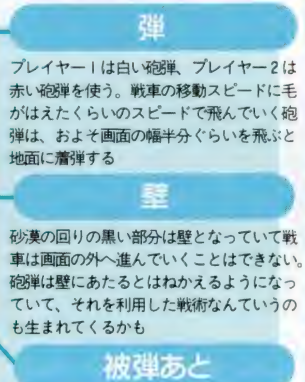
「4人でバトルロイヤルみたいにプレイできたらおもしろいだろうなあ」と、誰かがひとこと。そこで登場、ファジー鈴木くん。すぐにターボRを使った『多人数対戦型TANK BATTLE』ができたが、そんなに、はやらなかった。やっぱり2人対戦がおもしろい。



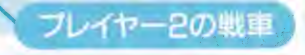
⑤グルグル回転させることのできる砲塔がいかに戦車っぽい。それにスピードはノロノロしていたほうが、かえって戦車の動きらしくて雰囲気ピッタリ



⑥砲弾のスピードがそれほど速くないために、相手に1発命中させるのもそんなにかんたんにはいかないだろう。しかし、そのムズムズした感じがかえってゲームをエキサイティングにする



⑦敵の戦車をねらってははずれた砲弾ははずれ砂漠の上に着弾して黒い丸の被弾あとを作る。この被弾あとは障害物になったりすることもなく、戦車で上を通れるよ



壁ぎわの攻防、勝負のゆくえは？



⑧赤い戦車に後ろにつかれた緑の戦車は砲塔を後ろに回して攻撃をかける



⑨緑の戦車の攻撃はさけられ、逆に赤い戦車が砲弾を発射してきた



⑩赤い戦車の発射した青い砲弾を緑の戦車が間一髪かわした



⑪ゲッ、かわしたはずの青い砲弾は壁ではねかえり、緑の戦車を撃破した。おわり

目前を横切る敵にたった1回のチャンス 潜水艦ゲーム

画5面

MSX2/2+ VRAM64K

by 江頭務

▶リストは68ページ

プログラムページの「プログラマからひとこと」を見てもらえば、このゲームの作者の正体を知りたくなるだろうと思う。

わたしだって知りたい。

しかし、わたしが作者に関して得ている情報は、自らを「花の中年のおじさん」と呼ぶ45歳の

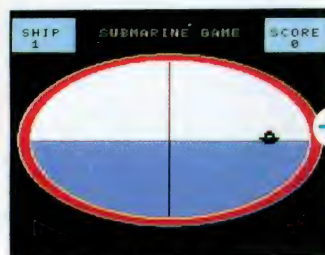
「技術者」というだけだ。45歳というファンダム採用者のなかでもNU~さんを抜いて史上最高齢。だが、45歳でも帝国海軍には入れない。戦後生まれだもん。年上の人に向かってこういうのはナンだが、変なやつ。

で、まあ、ゲームは見てのと

おり。パソコンが世界に現れて以来、100万種類くらいのおなじようなゲームが登場してきたであろうと思われるようなゲームである。しかし、おもしろい。クラシックはやはりいい。

画面は潜望鏡から見える風景。目前の海を敵が横切っていくの

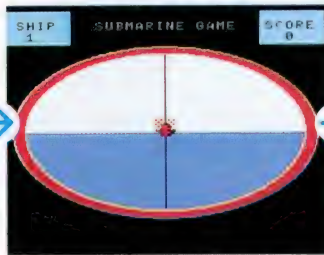
で、敵1隻に対して1発の魚雷を撃てる。敵のスピードは毎回変わるし、魚雷のコントロールはきかないので極度のタイミング勝負になる。SHIP(出てきた敵艦の数)とSCORE(撃沈した敵艦の数)との差が10になったらゲームオーバー。



①敵のスピードをすばやく判断する



②あ・た・れ、あ・た・れ



③ドカーン。命中！ 気持ちいい！



④敵艦を10隻でらすゲームオーバー

送油パイプを破壊して水鳥を救え！ オイルショック'91

画3面

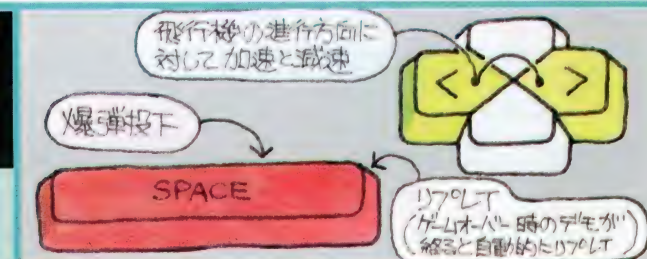
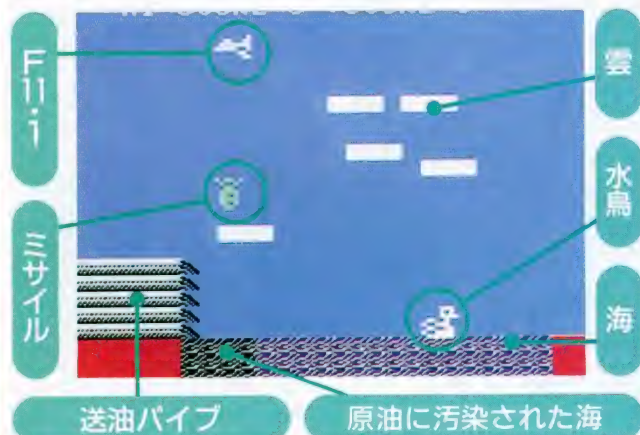
MSX MSX2/2+ RAM8K

by 木内靖

▶リストは70ページ

もろに時事ネタで、思わず採用してしまった。ずっと湾岸戦争が長引いていたら、この手の

ものは掲載できなかったかも。画面の上のほうを戦闘爆撃機F111を操作して、往復運動し



ながらミサイル(爆弾)を落とし、画面左下すみの5本の送油パイプを破壊するのが目的。

ぜんぶ破壊すると、水鳥が英語でお礼をいって、次の面へ。逆に、オイルが海にいっぱいになって鳥が真っ黒になってしまったらゲームオーバー。

飛びながらカーソルキーの左右で、落とした爆弾を多少コントロールできるところがミソ。

レベルが上の面に行くと、飛行機のスピードは速いわ、海の幅はどんどん狭くなっていくわで、うろたえてしまうが、いちおうエンディングがあるぞ。

成功



①面クリアすると水鳥がお礼をいう

失敗



②失敗すると……

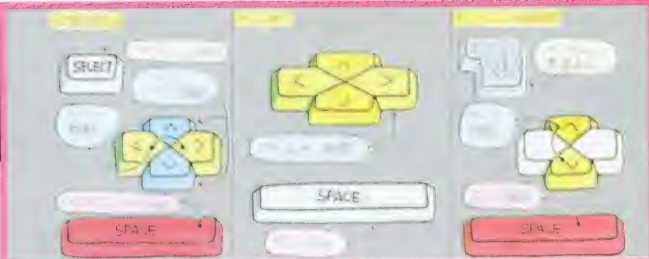
色美しく機能豊富な本格ブロックくずし TWIN BALL ツイン ボール

画22面

MSX MSX2/2+ RAM32K

by 赤崎和弘

▶リストは77ページ



①最初にレベルとラウンドを決定する



②「READY / (レディ)」とメッセージ。なにかのキーを押してゲームスタート

レベル(高いほどボールのスピードが速い)を設定してゲームスタート。最初の持ちボールは5個。青ボールを画面上下の外にそらすと1個減る(左右は壁がなくてもつながっている)。

基本はブロックくずしだが、3色の得点ブロックのほか、あ

たとと緑ボールが現れる「TWIN」などのイベントも多い。とくに、このツインで現れた緑ボールはブロック破壊力が強く、画面外にそらしてもミスにならないという利点があるが、たいせつな青ボールとまざらわしく、ときにぶつかったりしてジャマ

にもなる悩ましいボールだ。カーソルキーの上下でラケット位置を上下に切り換えつつ遊ぶラウンドも多く難度は高い。頭をウニにしながら、青・緑・赤のブロックをぜんぶ消せばラウンドクリアになる。



③うまくやれば、ボールがきた方向へはねかえすことだってできる

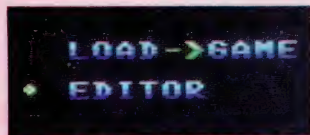


④往復する「FAN」のじゃまパッドのおかげでブロックが消せない。あ、また返された



⑤「TWIN」にボールが命中したら緑ボールが登場してツインボールモードに

オリジナルラウンドの作り方



①リターンキーを押すとタイトルの下に写真のようなメニューが表示される

タイトル画面でリターンキーを押すと、上のようなサブメニューが現れる(もう一度押すともにもどる)。ここで「LOAD -> GAME」を選ぶと、ディスクにあらかじめセーブしてあったラウンドデータをロードして1ラウンドだけ遊べる。

また、「EDITOR」(エディタ)を選択するとエディタのメイン画面になる。

基本的には、2段階の大きさを持つ白い枠のカーソルを操作してスペースキーでキャラクタをセット。ESCキーで、1キャラぶんの大きさの壁用カーソルと2キャラぶんの大きさのブロック用カーソルを切り換える。

さらに、TABキーを押すたびに画面右下に表示されているキャラクタがぐるぐると変化し、スペースキーを押すとそのとき表示されているカーソルの大きさのキャラクタが配

置される仕組みだ。キャラクタを消す場合はそのキャラクタの上におなじサイズのカーソルを持っていき、リターンキーで消す。ところでキャラクタを重ねて置くことはできない。

画面全体を消す場合はF1キー。

基本部分を作りおいたら、F4キーを押して「LOCATE MODE(ロケット・モード)」にする。表示された青いボールをカーソルキーで動かして、青ボールのスタート地点をTABキーで設定。以降、TABキーを押すごとにカーソルの形が変わり、緑のボール(緑ボールのスタート地点を指定)、青い矢印、緑の矢印、灰色の矢印、白い枠、緑の枠を順に設定していく(青い矢印などの意味は下のキャラクタの解説参照)。

■エディットで使用する特殊なカーソルとパーツ

	①青いWARP(ワープ)で飛ばされるボールの出現場所を指定		②透明なブロックの位置を指定するためのエディット用キャラクタ
	③緑のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		④「LOCATE MODE」でラケットをセットするときに使用
	⑤灰色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		⑥おなじくパッド(FAN)をセットするときに使用



完成したら、F2キーを押すと「SAVE」となり、「FILE?」と聞いてくるので、てきとうなファイル名(8文字以内で、拡張子はつけない)を入力してリターンキーを押せば自動的に、「.EDI」という拡張子を付けてセーブされる。

F3キーは「LOAD」。ここでPを押すとプログラム中のラウンドを呼び出せ、Dを押すとディスクにセーブしておいたラウンドがメイン画面に呼び出せる。

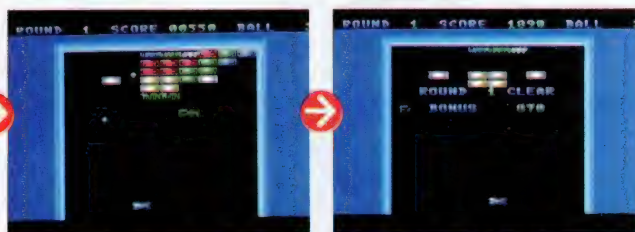
メニュー画面にもどるときは、F10キー(SHIFT+F5)。



⑦編集部で作って見たオリジナルラウンド。ブロックくずしの次にブームを巻き起こしたインベーダーに似せてみました

各種ブロックの解説

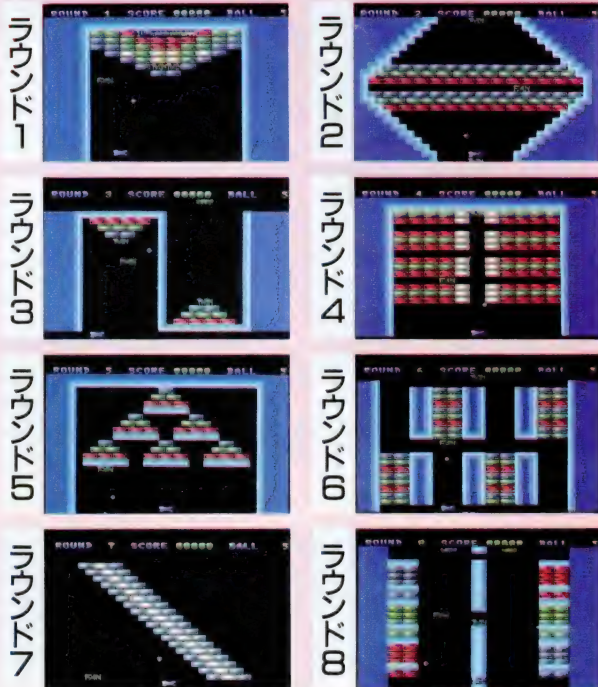
	③青ブロック。ボールが1回あたるとすぐにこわれる。10点		③ボールがあたるとボールの持ち数が1つ増え、ブロックは消える
	③緑ブロック。青ボールがあたると青ブロックに。20点		③青ボール、緑ボールを特定の地点にワープさせる
	③赤ブロック。青ボールがあたると緑ブロックに。20点		③青ボール、緑ボールを特定の地点にワープさせる、のパート2
	③どちらかのボールを通過させる。エディット時は順番で区別		③緑ボールのみワープさせる。青ボールはそのままはねかえす
	③すべてのボールをはねかえし、こわすことはできない		③青ボールがあたると緑ボールも登場。緑ボールが消えるまでは壁



④緑ボールの威力はばつぐん。青、緑、赤のブロックはどれも1発で消えてしまう
④最後の得点ブロックを消してラウンドクリア。ボーナスをもらって次のラウンドへ

全8ラウンドを紹介

楽しい、難しい、奇妙なラウンドでプレイするぞ



ブロックがすべり落ちていく

CRACKS クラックス

画3面 MSX MSX2/2+ RAM8K by 塚原修 ▶リストは71ページ

縦6マス、横4マスの斜面上にある床がある。この床の上部から赤、青、緑、黄色の4種類のブロックが1枚ずつ、すべり落ちてくる。このすべり落ちてくるブロックを操作して、床の上でコラムのように縦、横、斜めに同じ色のブロックを3枚以上ならべて、そのブロックを消し、得点をあげていくゲームだ。

床の上に落ちてひびのはいったブロックの上を新たに出現したブロックが下に向かってすべり落ちていく。すべり落ちていくときだけブロックを右、左に操作可能。消すのは縦、横、斜



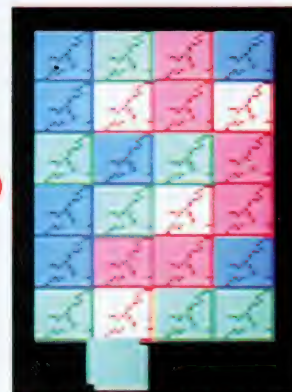
④黄色ブロックが床に落ちてひび割れたブロックの上をすべっていく

めで、この順に高得点となり、スコアがあがるにつれてブロックのすべり落ちていくスピード

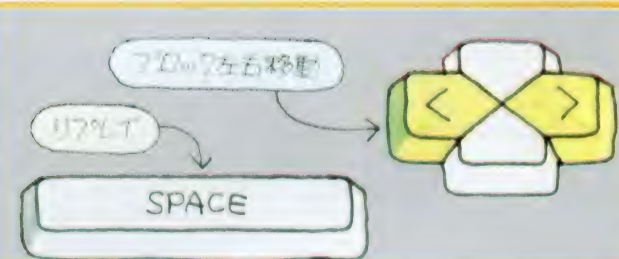


④黄色ブロックが4枚に3枚ならんで、ぼつと、その3枚のブロックが消える

も速くなるぞ。
ブロックを左右にいくら動かしても床の左右からはみでたり



④床の上がブロックで埋まってしまい、どうすることもできなくてゲームオーバーだ。しなが、ブロックが床の下からはみだしたらゲームオーバーとなる。



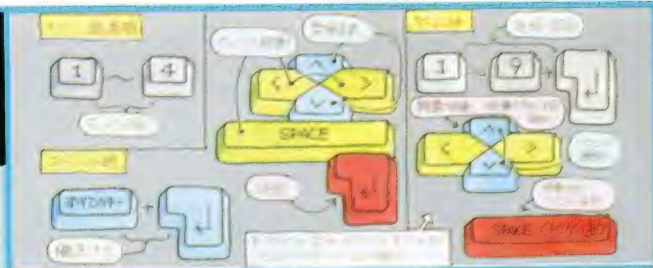
ここでも提督になれる海戦SLG 遠浅の海の戦い

画15面

MSX2/2+ VRAM64K

by MOー

▶リストは73ページ



①メニュー画面。選みたいものを番号で指定する。とりあえず1番でゲームスタート

2人対戦専用の艦隊戦シミュレーションゲームだ。なんと、3万種類もの海域(もっとも乱数系列を利用したものだが)での戦いが楽しめるし、自分でエディットしたオリジナル艦隊を使って戦うこともできる。

戦場は、六角形のマス(ヘックス)を敷きつめた海域になって

いる。

各プレイヤーは戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦に相当する4隻を率いて相手と戦う。艦船は移動力、攻撃力、防御力、射程距離、命中率、それぞれの性能に特色があり、たとえば、戦艦は、移動力に劣るが攻撃力、防御力が高く設定されている。

メニュー画面の1番「GAME START」を選ぶと、戦いははじまる。

マップの右上にプレイヤー1の灰色の艦隊、左下にプレイヤー2の緑の艦隊がたたずんでいる。現在操作中の艦船は赤く点滅して示され、順に1艦ずつ操

作していく。1ヘックス進むたびに6方向のうちの1つを指示して進むのだ。ただし、水色の部分は浅瀬なので艦船は進めない。また、ほかの艦船や撃沈された残骸のあるヘックスへも進めなくなる。

必要な移動をすませたらスペースキー(またはトリガーA)を押すと、「ほうげき」か「しゅうりょう」のコマンド選択に入る(移動力を使い切ると自動的にこれになる)。

「ほうげき」を選んだときは、攻撃する方向をカーソルキーで指示すると、砲弾が発射される。方向は移動の場合とおなじく6

方向。砲弾は射程距離に達するまで飛んでいき、とちゅうで艦船(敵、味方を問わず)に出会うと爆発する。命中すれば轟音とともに爆煙があがり、着弾した艦船のダメージになる。はすれた場合は水柱が立つ。ダメージを受け、防御力が0になると、撃沈されたことになる。

砲撃がおわるか「しゅうりょう」を選択すると次の艦の操作に移り、全艦の操作をおえると敵プレイヤーの順番になる。

どちらかが全滅するまでこのくりかえしだが、50ターンまで戦うと「ひきわけである」というメッセージが出て終了する。

自分のオリジナル艦隊を作る

メニュー画面で2番の「EDIT」を選ぶと、オリジナル艦隊を作ることができる。

まず、どちらのプレイヤーの艦隊を作成するか(1か2、3でメニューにもどる)を決めて、艦名を10文字以内で入力する。名前は、戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦の順に、メモリのなかに入っている艦船名が表示されていくので、それだけでければリターンキーを押すだけでいい。

■各性能パラメータの解説

名前の入力が終わったら艦隊の性能表が表示される。

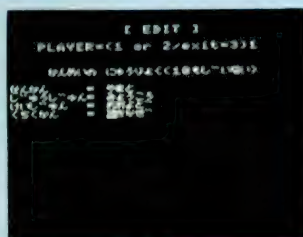
●MV……移動力：単位はヘックス。その艦がどこまで動けるかを表す。つまり移動できる距離だ

●AT……攻撃力。数値が高いほど、与えるダメージが大きい

●DF……防御力：砲弾が命中してダメージを受けると、この防御力の数値が下がる。防御力が0になるとその艦は撃沈されたことになる。つまり、RPGでいう「HP(ヒットポイント)」に相当する

●RG……射程距離：単位はヘックス。砲弾がとどく最大距離

●WV……走波力(命中率)：砲弾が波を突っ切って進み、敵艦に命中



②ここに艦の名前を入力する。アルファベットや数字も使える。強そうな名前にしたほうがいい。遠くの敵も照準にとらえる長い射程距離? いやいや、そんなのはどうでもいい。いくら破壊力の高い砲弾を遠くから撃てても、砲弾が命中しないことにはなんにもならないのだ。

いちばんかんじんなもの、それはWV、つまり、走波力、命中率なのだ。作者いわく、「命中率60パーセントの駆逐艦は、命中率30パーセントの戦艦にまさる」。

ただ、WVだけあげてもつまらない。そのへんは、バランスをとってユニークな艦隊を作ろう。

艦隊ができあがったらリターンキーを押すと「SAVEしますか? (Y/N)」と聞いてくるので、セーブするときはYを押す。ファイル名を

艦名	MV	AT	DF	RG	WV	BS
やまど	4	60	70	8	40	0
みょうこう	6	40	50	7	50	0
おおよと	8	30	40	6	55	0
ゆきかせ	11	20	35	6	59	0

③これがプレイヤー1の艦隊の初期設定の性能表だ。プレイヤー2の艦隊も艦の名前がちがうだけでほかはおなじ。相手に負けない艦隊を作りあげよう

聞いてくるので、拡張子を付けずに8文字以内でファイル名を入力してリターンキーを押せば自動的に「.LFT」という拡張子付きでディスクにセーブされる。Nを押しても、メニュー画面からゲームに入ったときには、そのプレイヤーの艦隊はエディットした艦隊になっている。

また、メニュー画面で3番の「LOAD」を選び、プレイヤー番号(1か2、3でメニューにもどる)を入力すると、そのときにセットされていたディスクに入っているデータの一覧表を出してくれる。ここでも拡張子を付けずにファイル名を入力すれば、そのデータの艦隊を指定したプレイヤーの艦隊として、ロードしてくれるのだ。

4 隻の艦隊を率いていざ出陣！

じつはプレイヤーにはわからないが、1ターンごとに波の高さが5段階で変化し、それに応じて命中率も変化する。とくに、波の高さが4以上のときは、WV値50未満の艦船の移動力が1少なくなるので注意。

艦船を操作するときは、それぞれの陣営側の下部に、その艦船の名前と状態が表示されるが、この情報の見方も重要だ。

- ・M=移動力の残り。0になったら強制的に移動終了
- ・A=攻撃力
- ・D=防御力。0になると沈没
- ・R=射程距離
- ・W=走波力(命中率)

・* = 艦船の方向(前後は不問)
基本的に艦船の方向は移動時の方向とおなじだが、進入不可のヘックスに向かえば移動せず方向だけを変えられる。敵に対して横向きになっていたほうが命中率が高いため、砲撃のときは方向をつねに意識しよう。



①まず、戦う海域を決定する。ジャンケンでもして勝ったプレイヤーが選べばいい



②戦いが始まった。赤い艦船(実際のゲームでは点滅する)が、現在操作する艦のデータと向きを表示してる。艦の向きは「*/」で表し、これだと斜め左下を向いているわけだ



③プレイヤー1の駆逐艦の移動が終了して、プレイヤー2の艦隊を動かす番になった。まずは相手の出方をみることにしよう。うかつに前に進むのは禁物である



④プレイヤー1の駆逐艦が長い移動力を使ってプレイヤー2の艦隊のなかに進み、プレイヤー2の駆逐艦に対し砲撃。この場合、艦の向きを斜め右下に向ければ威力が倍増する



⑤ドカーン!! 見事命中。プレイヤー2の駆逐艦は轟音とともに炎に包まれた。しかし、攻撃力のことを考えると、それほどたいしたダメージにはなっていないはずだ



⑥艦隊近くまで進みすぎたプレイヤー1の駆逐艦はプレイヤー2の艦隊に取り囲まれ集中砲火にさらされることとなった。味方の艦隊がくるまでもちこたえることができるか



⑦結局、味方の艦隊がいりまじり混戦となってきた。すでに双方とも1艦ずつ撃沈され、3対3の勝負となっている。プレイヤー1の戦艦はまだ無傷で戦っている



⑧そして長い時間がすぎた……。最後に残ったのは、プレイヤー1の灰色の戦艦だった。プレイヤー1の勝利!「もう1回」というセリフが敗者から聞こえてくるほど熱中する

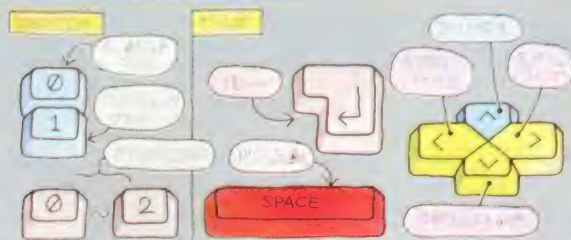
これがいわゆる「パチスロ」だ！

FUNNY◆BOY ファニー・ボーイ

画17面

MSX2/2+ VRAM64K

by LEMON SONG SOFT ▶リストは82ページ



やったことのない読者が多いだろうが、「パチスロ」のシュミレーションゲームだ。

中央でくるくる回る3つのドラムには、右のような絵柄が配置されている。ふつうは3枚ずつ賭け、回転するドラムを左から順番に止め、横一線または斜めの5本のラインにそって絵柄がそろうと、コインが出る。

・チェリーが左端に出現すると

1ラインあたり2枚

・青リンゴ、またはバナナが3つそろうと3枚

・プラム、またはオレンジが3つそろうと15枚(3つ目が黒い紋章でも可)

・黒い紋章が3つそろうと、15枚とボーナスゲーム。

・7が3つそろうと、15枚とビッグボーナスゲーム

ボーナスゲームになると、コ

インは1枚ずつ。中央ラインに「J」またはAマークを3つそろえると15枚の払い出し。これが6回起こると通常ゲームになる。

ビッグボーナスは、レギュラーボーナスを3回ぶんどってよい。コインは合計で340枚ほどの払い出しがある

また、とつぜんプラム、オレンジが高確率でそろうことがある。これは集中役という隠れ役で25ゲームで1区切りつく。

そのほか、興味深い隠れた法則がいろいろとあり、見た目より奥深いゲームなのだ。

■表 ボーナスの確率

設定値	1	2	3	4	5	6
ビッグ レギュラー	$\frac{1}{172}$	$\frac{1}{147}$	$\frac{1}{135}$	$\frac{1}{125}$	$\frac{1}{116}$	$\frac{1}{111}$
フルーツ の集中	$\frac{1}{714}$	$\frac{1}{714}$	$\frac{1}{667}$	$\frac{1}{588}$	$\frac{1}{500}$	$\frac{1}{385}$



①おっととチェリー付きの7が出たぞ

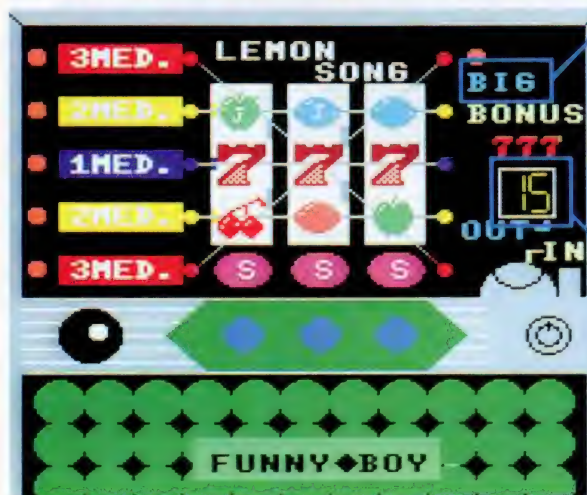


②おっっ！ 7がテンパバいたぞ

出た！777



③そろそろ7をねらってこのとおり



④ちょうど7がそろったときの画面。右上にメダル数とビッグ回数を表示。中央やや上にある縦の3本の帯がドラムで、ここを串刺しにするように5本のラインがある。画面の周辺色は、ビッグがそろうと赤く、レギュラーとボーナスゲーム中は紫、ビッグが終わると黄色、ふつうは青になっている



ビッグランプ

ビッグボーナス中でボーナスゲームが何回目かを示す

メダル数

現在持っているコイン数。0になるとゲームオーバー

ビッグ回数

何回ビッグボーナスを出したかを表示している

払い出しカウンタ

何枚コインが出たか表示。ビッグのあとはFFになる

ドラム配列図



マスターすれば3~10倍にスピードアップ!

新・速読法

集中力が身につく! 理解力が深まる! 記憶力が高まる!

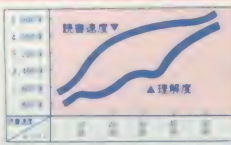
学習・受験に大きな効果が!



●ダラダラ学習から集中学習へ!
教科書や参考書を読むスピードがグーンと速くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇!
●読める分、勉強時間が短くてすみませう。余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどに充て、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも「新・速読法」は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回...と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!

わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

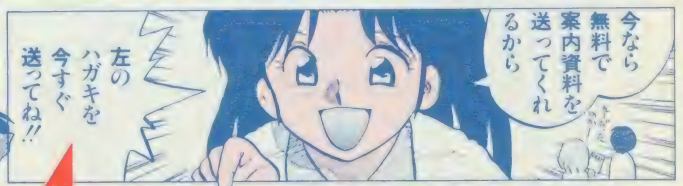
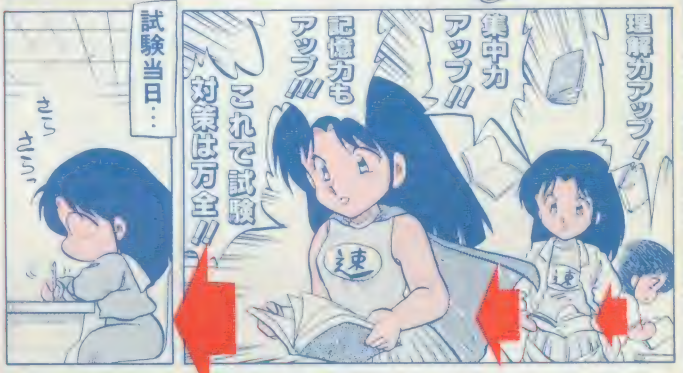
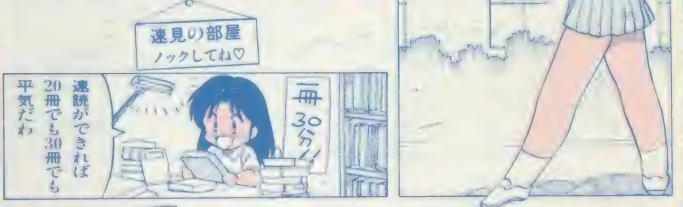
自宅にいなが1日わずか30分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできる。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。学習期間は2~3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。



★秘められた潜在能力を開発しよう!
受験に勝ち抜く話題の新・速読法

●もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

右脳開発で パワー全開!
ライバルに **差** をつける!!



★より速く読ん

でより深く理解する! 明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。

受講生3万名突破! 効果実証の声が殺到!!

6回のレッスンで

1分間5,000字に!

和田英次さん (高校生18歳)

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学を断念しました。最初の読書スピードは750字で、現在お6回習った後には5,000字ぐらい読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

宮中 修さん (学生22歳)

就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかるとに内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1ヵ月、新聞を読むスピードがとて速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おかげで理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムです。

集中力がつき勉強が楽しくなった!!

もともと速く本が読めるため受験勉強や読書も楽しんでいたのですが、速読を始めた。最初は1分間で約500字だったのが、訓練2週間後2,000字~3,000字になり、他にも次のような変化があった。(1)呼吸法の効果だと思いが体調がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。...と、かく訓練を何度も繰り返すたびにアップするのでも楽しい。僕は1分間10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝しています。



お申込みは今すぐ左の無料ハガキでネ!!

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください。

最新版の案内書を **無料送呈中!!**

日本カルチャースクール 〒169 東京都新宿区百人町2-1-11 ☎東京03(3232)8232代

ファンダム

スクラム

花粉症～、これほどつらい～、ものはない。と、ひとりつぶやくわたしだが、その正体は、編集部一のパチスロジャンキーだったりする。

■投稿上のマナーとパフォーマンスの違いをはっきりと

今月のファンダムは、ちょっとページを増やして14本のプログラムが掲載されている。

50号記念ということも手伝

たが、じっさいは短くて楽しめる手頃な作品が多く集まったので増ページしたのだ。

これからもいい作品が集まれば、どんどん掲載していくつもりなので、ふるって投稿しよう。

ここで、投稿する作品のタイトルについて、少し注意してほしいことがある。

まず、タイトルの誤字にはくれぐれも注意してほしい。

パフォーマンスとしてわざと

間違えているのか、それとも誤字なのか、編集部ではわからないからだ。

また、アルファベットを使うときは、できれば読み方も書いておいてほしいのだ。

質問箱

チェックサムの「S」に「!」がない

Q 「スペシャルチェックサムプログラム」がまちがえている。行9040、9060、9070、9090の変数Sのあとに「/」が付いていない。

(兵庫・倉林博幸/14歳)

A じつは、「スペシャルチェックサムプログラム」は3月号から少し変更されているのだ。倉林くんが指摘してくれたと

ころが、その変更点なんだけど、これにはわけがある。3月号のスクラムのページで報告したが、変数Sのあとにあった「/」のせいで、確認用データの精度が悪くなっていたのだ。短い行のデータはだいたいぶなのだが、長い行になるとデータがいかげんになってくるのだ。3月号からはそんなことがないように、プログラムを修正してあるのだった。

質問箱

スピードが速すぎる(ターボR)

Q ファンダムの「I C E MAN」を入力しました。しかしスピードが速すぎてミスばかりです。バッキーのスピードを遅くする方法を教えてください。(群馬・峯岸大介/15歳)

A 2月号に掲載された「I C E MAN」は速いことは速いのだが、速すぎてミスばかりしてしまうほどではない。お

かしいと思っていたら「機種はターボR」と書いてあった。ターボRの高速モードで遊んでいたのだとしたら、ふつうの人ではとても遊べないだろう。ターボRの取扱説明書の40ページのいちばん下を見ると、本体の電源を入れるときにESCキーのとなりにある「1」のキーを押していれば標準モードになるとある。こうしてから遊べば楽しめるはず。

1行

CAR RACE 茨城・星茂

「これで1行プログラムなのか!?」と思わずいってしまった作品が、この「CAR RACE」だ。

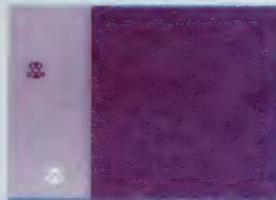
作者は1行プログラムではおなじみの星くんのだが、やるなあ。

これでハイスコアやリプレイ、効果音なんかを付けば、りっぱなレーシングゲームになってしまうほどのものだ。

下のリストを打ちこんでRUNすると、ゲームがすぐにはじまる。

カーソルキーの左右を使って上かってくる他車をよけて、どんどん進んでいこう。

せまってくる他車のスピードが、



どんどん速くなるのもポイント。他車にぶつくとクラッシュしてゲームオーバーになる。STOPキーを押すとスコアを表示して終わる。

```
1 SCREEN2,1:SPRITE$(0)="ZZ$ $□□□":LINE(4,0)-(78,258),14,BF:FORT=30T099:Z=RND(1)*64:F0R1=1T0170STEPT/4:S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>0)*2+(S=3)*(X<64)*2:PUTSPRITE1,(X,160),0:PUTSPRITE0,(Z,I),1:IFABS(X-Z)+ABS(160-I)<14THENPOKE-869,1:SCREEN0:PRINTT-30ELSENEXTI,T
```

1行

図形プログラム 京都・吉野雅博

これは1行鑑賞プログラムというところだろうか。

吉野くんの送ってくれた作品は、リストのはじめにある「Q=135」の値によって、SCREEN7の画面に線で描かれる図形が変わっていくものだ。

絵を見てじゅうぶん満足したらCTRL+STOPで終わる。

「135」の部分はいろいろ変えて試してみよう。

そういえば、むかしはファンダムにも鑑賞プログラムがよく掲載されていた時期があった。

パレットの切り換えによるアニメ



ーションを主としたものが多かったが、みんなよくできていた。

最近、そういったなにかホッとするようなプログラムがないのが、とても残念な気がする。

```
1 Q=135:COLOR,0,0:SCREEN7:PSET(255,196):FORV=1T08:COLOR=(V,V-1,7,7):NEXT:V=1:R=90:F0RQ=0T0Q*180STEPQ:A=3.141592653#/180*K:S=SIN(A)*R*2+255:C=COS(A)*R+106:LINE-(S,C),V:R=R-.5:SOUND8,12:SOUND8,0:V=V+1:IFV=9THENV=1:NEXTELSENEXT:F0RT=0T01STEP0:NEXT
```


質問箱

ディスクにセーブできる量は?

Q 1枚のディスクには、ゲームをどのくらいセーブすることができますか?
(福岡・団子/14歳)

A フロッピーディスク1枚にセーブできるファイルの数は、最高で112と決まっているのだ。しかしいくら112までは作ることができるといっても、グラフィックなどのデータ量の多いファイルばかり作っていると、112にいくまえにディスクがいっぱいになってしまう。ディスクの

容量はフォーマットしたときに決まり、2DDフォーマットなら約73万バイトの容量がある。こまかいことをいえば、容量を使いきらないうちにディスク容量が足りなくなることもあるので注意しよう。まあ、プログラムファイルだけでディスク容量を使いきすることはほとんどないのだが。ところで、ターボRに付属のMSX-DOS2には階層化ディレクトリなるものがあり、ディスク容量の許す限りの範囲で、112を超えるファイル数を作ることでもできるのだ。

質問箱

最短のハイスコアルーチンに異議あり!

Q 最短のハイスコアルーチンと紹介のあった「 $H=H-(H<S)*(S-H)$ 」は文字数、時間、記憶バイト数ともに1F文のほうがよいのでは?
(和歌山・栗栖和宏/?歳)

A 以前、BASICビクニックで「最短のハイスコアルーチン」として紹介した $H=H-(H<S)*(S-H)$ という計算式よりも、 $1FH<STHENH=S$ のほうが短いし、速いし、記憶に

使うバイト数も少ないし、1F文のほうが誰にでもわかりやすく、良いと思うのですがと言われれば、「はい、そのとおりです」と答えるしかないだろう。じっさいにそのとおりなのだから。ただし、1画面とくに1行プログラムでは、ハイスコア計算を1F文で行うよりも、ファンダムで紹介した論理演算を使ったほうが良いときがある。1F文だとそこから処理が分かれてしまうが、論理演算なら処理が分けないですむ。最短ではないが、便利なきときもあるのだ。

情報局

中古で69800円のターボR

「みなさん、はじめまして、じつはA1STが中古で69800円で売っていた。正直いってうれしくもなかった。なぜかというと、いま、お金がないからです。くやしい。ほしい。ちくしょー。だれも買わない、おれが買う!」
(北海道・源野久志/13歳)
源野くんの気持ちはよくわかる。じつはほかに「今、MSXターボR

はパナソニックからしか出てませんが、ソニーやほかの会社からは出ないのですか?」(愛媛・辻村尚史/12歳)といった質問なども届いている。ターボRはほしいけど、A1STはちょっと高すぎて手が出ないよなあ。高校生ならアルバイトという手もあるのだが……。しかし何者だろう、その中古屋にA1STを売ったタワケは。

質問箱

グラフィックの読みこまれるページは?

Q BSAVEでセーブしたグラフィックをBLOADでロードすると、そのグラフィックは何ページ(SCREEN5)にきますか?
(福岡・団子/14歳)

A 左上でフロッピーディスクに関する質問をしてきた団子くんから上記のような質問もきていた。団子くん、グラフィックばかりセーブしていると、すぐにディスク容量がなくなってしまうので注意しよう。本題に入る

が、SCREEN5に描いたグラフィックをBSAVEを使って保存したものを、BLOADで読みこんでくるときは、そのときのアクティブページに読みこまれるのだ。たとえば、アクティブページが0のとき、画面をBSAVEし、これをアクティブページが1のときに読みこめば、ページ1の画面にグラフィックが現れる。まあ、ものは試してやってみるのがいちばんいいのだが。ちなみに、COPY命令のほうがかんたんで便利なので、こちらも試してほしい。

情報局

3月号『ヒコーキ』の改造法

3月号の「ヒコーキ」の敵機はカタイらしい。自機とぶつかってもビクともしない。そのうえ、異常に速い。でも、弾をあてれば壊れるはず。さあキミも下の追加リストを打ちこんで、敵機をビシバシ打ち落とそう。

(富山・タコチュー/13歳)

ということで、さっそく試してみると、なかなかよかった。ただし、敵機が通りすぎたあと、自機の後ろにいたりところを撃ち落としたりできるバグが起こるが、これは「後ろにも弾が打てるのだ」ということにしておこう。こういう改造法はうれしいぞ。

95 IFABS(SGN(ZZ)*(20-TX)-(Y-TY))<9THENPUTSPRITE2,(TX,TY),8,3:SOUND13,0:TX=-1:SC=SC+5



敵機を撃ち落とせるようになってゲーム性がアップした

情報局

3月号『GO! GO! わたる君』のウラ技!?

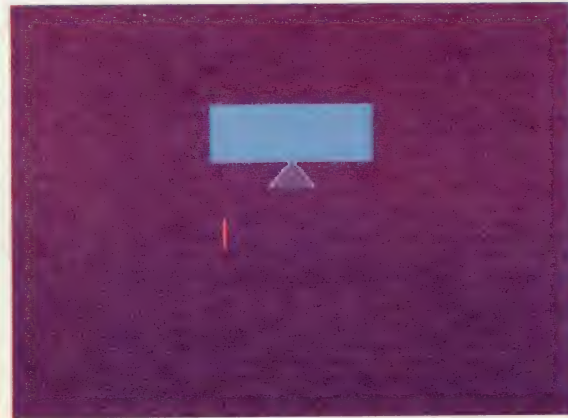
3月号に掲載された「GO! GO! わたる君」で安全地帯を発見しました。いちばん右か左にいくと、海に落ちてでも死なない。

(茨城・内田裕/14歳)

本当だろうか? と、半信半疑でやってみたところ、本当だった。ゲームがはじまって、すぐにいちばん左か、いちばん右に移動す

ると、海に落ちてでもゲームオーバーにはならず、ゲームが継続されてしまうのだ。

このほか、三重県の前田敏宏くん(14歳)、北海道の奈良部修くん(12歳)の2人からもおなじネタが投稿されたが、消印のいちばん早い内田くんはMファン特製テレカをさしあげる。



海に落ちてでも不思議と死なない、バグ?

□ か ら わ か る

マシン語の気持ち

第2回：レジスタとは？ BIOSとは？

人がなにかを学習し、身につけていくスタイルには2通りあると思う。参考書タイプと問題集タイプだ。参考書タイプは、公式や文法などの「法則」を覚えることで勉強し、問題集タイプは数多くの「実例」に触れることで問題解決の技術を身につけていく。世の中で成功しているのは、ほとんどパワーのある問題集タイプで、参考書タイプはブツブツいうだけで、けっきょくなにもしないモノグサであることが多い。

わたしはずっと参考書タイプだった。小1から小2のころ、九九を丸暗記させられるのがいやで、仮病を使ってなんども学校を休んだため、大学受験のころまで九九が満足にできなかった。しよっちゅう計算違いしていたが、ある問題のとちゅうで数回計算違いをした結果、最後の答えだけはあっていたということがある。運は強い。

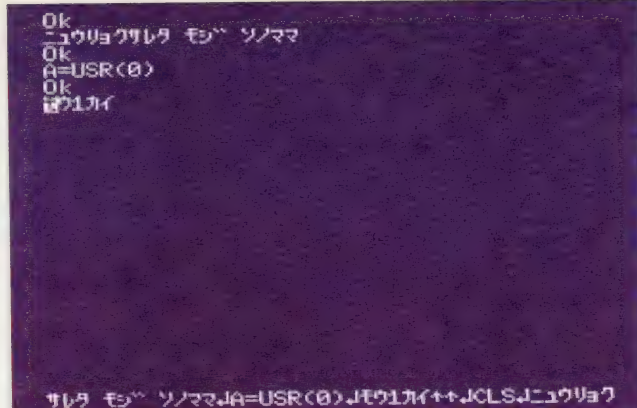
この記事の基本方針は、あり

ちな参考書タイプのアプローチを捨て、問題集タイプのアプローチをすることになった。九九を丸暗記するのとおなじノリで、マシン語の気持ちを直接体験してってもらいたいのだ。

だから、「レジスタ」とか「BIOS」とかの基本的なものについても、正面切った説明なしにスタートした。マシン語を本格的にはじめるときには避けて通れないはずの「アセンブリ言語」をあえて無視しつづけているのもおなじ理由だ。

マシン語の世界には人間の精神と本質的に異質な部分がある。その異質さこそ、わたしが「マシン語の気持ち」と呼ぶ核心部分なのだ。そして、それは、ことばで明確な説明をすることができない。色即是空、空即是色、色不異空、空不異色である。

ROMに用意された入出力用マシン語サブルーチン集であるBIOSには、機能別に「入口」（エントリという）が設けられて



○リスト1を実行後、C.L.S.を実行して「ニューリョウ……」を入力し、もう一度「A=USR(0)」を打ちこんでリターンキー。「モウ1カイ」と入力し、カーソルキー上、上、リターンキー、の画面。C.L.S.以降のキーの経過が画面下段に表示されている

いる。このエントリにはそれぞれ名前（ラベル）がつけられ、特定のアドレスが割り当てられている。そのアドレスを呼ぶ（コールする）とそれぞれの機能が働く。なかには、とにかく呼べば無条件で働いてくれるものもある。キーバッファクリアとか多色刷りモードなどのBIOSコールはその代表的例だ。

しかし、ほとんどはそれぞれ固有の「働く条件」がある。たとえば「LDIRVM」(&H005C)と呼ばれるBIOSエントリは「RAMのある領域からVRAMのある領域にデータを転送する」機能があり、RAMのどこからVRAMのどこまで何バイト転送するのかをCPU内のレジスタ(Bビットまたは16ビット単位の記憶部品)で指定する(図1)。レジスタごとに意味は明確に分かれていて、それが図1だ。とくに指定されていないレジスタ(この場合はAやF)には、なにが入っていてもかまわない。

BASICにはCPUのレジスタに数値を書きこむ命令がないので、たとえば、このLDI

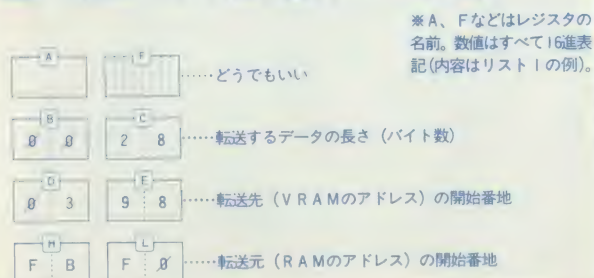
RVMを使いたいときには、各レジスタに値を入れたうえで、このBIOSを呼ぶプログラムをマシン語で作る必要がある。

そのマシン語のサンプルが表1で解説するマシン語だ。リスト1では行160のデータとなって、行40で書きこまれ、行50でUSR関数として定義されたうえで呼び出されている。

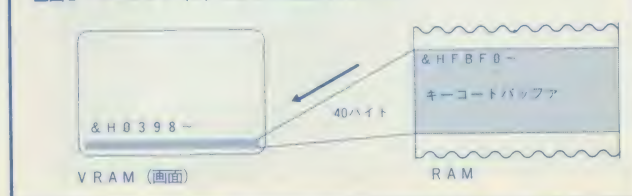
こいつはなにをするのかというと、キーコードバッファというワークエリア(40バイトある)を、ファンクションキー表示部分にそっくりそのまま転送しているのだ。キーコードバッファとは、入力されたキーを1つ1つ記録しているところ(40バイトを超えると先頭にもどる)で、つまり、USRで呼ぶたびに40回まえから直前までのキー入力ファンクション表示部分に表示されるのだ。

このLDIRVMというBIOSはいろいろな応用が考えられる。次回は、このBIOSをまたちがった例で使って、レジスタとBIOSの関係について体験していきたい。

■図1 BIOSの「LDIRVM」が要求するレジスタ内容の構造



■図2 A=USR(0)によって転送されるデータ



■リスト1 キーコードバッファの内容を見るプログラム

```

10 CLEAR 200,&HD000:COLOR 15,1,1:SCREEN
0:WIDTH 40:DEFINT A-Z:KEYON
20 FOR I=0 TO 5:READ A$,A
30 FOR J=0 TO 7:VPOKE &H800+A*8+J,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT: NEXT
40 READ A$:FOR I=0 TO 12:POKE &HD000+I,V
AL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT
50 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
100 DATA 002078F878200000,8
110 DATA 0808080848F84000,13
120 DATA 002010F810200000,28
130 DATA 002040F840200000,29
140 DATA 002070A820200000,30
150 DATA 002020A870200000,31
160 DATA 21F0FB119803012800CD5C00C9
    
```

リスト1の解説

●行10は、初期設定。KEYONしているのはファンクションキー表示部分をあらかじめ確保しておくため。●行20、30は、行100～行150のデータを読んで、キーコードバッファ中にある、BSキー、リターンキー、カーソルキーのコードを表示するためのキャラクタパターン定義をしている。コントロールコードをパターン名称テーブルに書きこむとグラフィックキャラクタが表示される。ここでは、そのグラフィックキャラクタのパターンを変更して、矢印などにしておいた。表示上の問題だけでなく、行20、30、行100～150は無視しても可(その場合はコントロールコードの部分グラフィックキャラクタになる)。●行40は、行180のマシン語データ(16進数)を読みこんで、&HD000以降に1バイトずつ書きこむ。●行50は、そのマシン語をUSR関数に定義して呼び出すところ。以降、USR(0)を呼び出すたびに画面の最下段にそれまでのキー入力が出てくるのだ。

■表1 キーコードバッファの内容をVRAMに転送する(表示する)マシン語の構成と気持ち

アドレス	マシン語(16進表示、2桁で1バイト)	その気持ち
&HD000	21 ●—— 次の2バイトをHLレジスタにセット	転送元の開始番地をセット
+1	F0 —— &HFBF0	●21が、HLレジスタとLレジスタ(HLレジスタという)にまとめて数値をセットするコードだ。このコードではじまるマシン語は多い。
+2	FB	●FBF0は、キーボードの情報が次々に蓄積されていくキーコードバッファの先頭番地。この2バイトを書き換えれば転送元をRAMのほかの部分に変更できる。
+3	11 ●—— 次の2バイトをDEレジスタにセット	転送先の開始番地をセット
+4	98 —— &H0398	●11は、DEレジスタとEレジスタ(DEレジスタという)にまとめて数値をセットするコード。上の21に対して11という数に注目。
+5	03	●0398は、SCREEN0における、最下段に対応するVRAM(パターン名称テーブル)のアドレス。ここを書き換えれば表示場所などを変更できる。
+6	01 ●—— 次の2バイトをBCレジスタにセット	転送するデータの長さをセット
+7	28 —— &H0028	●01は、BCレジスタとCレジスタ(BCレジスタという)にまとめて数値をセットするコード。21、11、01と3連続したもののコード。
+8	00	●0028は、たんに10進数40の16進表現。ここではキーコードバッファの大きさ(40バイト)。ここを書き換えれば転送するデータの大きさを変更できる。
+9	CD ●—— 次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	そこでBIOS「LDIRVM」を呼ぶ
+A	5C —— &H005C	●CDは、指定アドレスを呼ぶ(コール)命令。このCDというコードで呼ぶと、GOSUBとおなじように、呼んだ命令の直後にもどってくるので、わかりやすい。
+B	00	●005Cは、LDIRVMのエントリアドレス。この名前(ラベル)には深い意味はなく、大切でもないのびびらないように。
+C	C9 ●—— BASICにもどる	●すべてを終えてBASICにもどり、USR(0)の関数の値を形式的に返して終わる。

スーパー Super ビギナーズ Beginners'

超初心者

講座

第6回

画面のなかで、ふによふによ動くもの。それはきっとスプライトだ。このスプライトというヤツは、奇妙にも文字をよけたりなんかする。今回はその仕組みに触れる。

スプライトを定義する

今回の講座では、プログラム作りにも少し挑戦してみよう。

具体的には、「キーボードにふれてみよう」の①と③～⑤を続けて打ちこむと、ひとつのプログラムになるというものだ。

それぞれのちょっとしたリストはひとつの目的があってできているので、プログラムを作るときに参考にしてほしい。

■まず、スプライトパターンを定義して用意する

今回の講座は、スプライトの表示について触れてみよう。

スプライトの表示とひとことにいっても、そこにはさまざまな処理がからまってくるものだ。

まあ、とりあえず、主役となるスプライトを用意しておく必要があるの、「キーボードにふれてみよう①」を打ちこんでほしい。

このリストには、いくつかの命令が入っているが、ここで重要なのは「SPRITE\$」とい

う命令だ。

これを「RUN」と打ちこんで走らせると、画面はSCREEN 1になり、スプライトパターンが定義される。

このスプライトは今月採用された「オイルショック'91」(右下の写真)から、ちょっと拝借してきたものだ。

つぎに、「キーボードにふれてみよう②」を打ちこんで実行して、右の写真のように水鳥が表示されるか確認しよう。

うまく表示されたかな?

ここでつまずいていたらつまらないので、ちゃんと表示されるようになるまで、①と②を打ちこみなおそう。

ところでこの水鳥、これから最後まで付き合ってくれる主役となるものだから、わたしの独断で「カルちゃん」と名前を付けておこう。

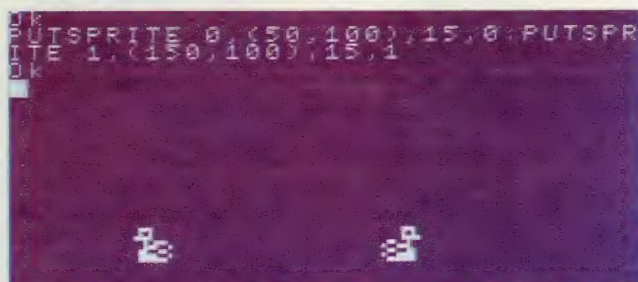
さあ次は、カルちゃんの遊ぶ舞台を作るぞ。

!!キーボードにふれてみよう①

```
10 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,7:CLS:FOR
J=0TO1:BS$="":READA$:FORI=0TO7:BS=BS+CHR$
(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXT:SPRITE
$(J)=BS:NEXT
20 DATA 7050F02E3966797E
30 DATA 0E0A0F649C669E7E
```

!!キーボードにふれてみよう②

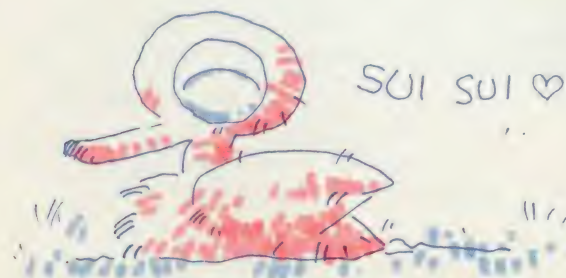
```
PUTSPRITE 0,(50,100),15,0:PUTSPRITE 1,(1
50,100),15,1
```



●キーボードにふれてみよう①と②を実行したあとの画面。ちゃんとカルちゃんが表示されたかな。スプライトパターン0は左向き、パターン1は右向きのカルちゃんだ



●今月のファンダムに掲載されている「オイルショック'91」のゲーム画面。オイルの海に追い詰められていくカルちゃんの印象が強く、ついついパターンを拝借してしまった



キャラクタで画面を作る

カルちゃんがMSXに登録できたら、次はカルちゃんのために池を作ろう。

前回の講座で、キャラクタパターンの定義のしかたを教えたが、それを使って池を作るのだ。

ここでも、キャラクタパターンをちょっと拝借して使うことにした。

左の「キーボードにふれてみよう③」を打ちこんでRUNしてほしい。

おっと失敗、失敗。ちょっといっておかなくてはいけないことがあった。

「キーボードにふれてみよう①」を打ちこんだあと、この「キーボードにふれてみよう③」を打ちこむと、2つともMSXのなかに登録されるのだ。

だから、「キーボードにふれてみよう③」を打ちこみ終わったら、で「LIST」と打ちこんで調べてみると、画面には2つ

とも表示されたはずだ。

だからって「どうしよう」なんて思わなくてもいい。

わたしが失敗といったのは、説明するまえに打ちこむようにしてしまったからだ。

さて、ここでRUNしてもつまらないので、つぎの「キーボードにふれてみよう④」も打ちこんでからRUNしよう。

画面が右の写真のようになったらOKだ。

画面に表示されたキャラクタの両端が池の岸で、そのあいだが池になる。

これで、カルちゃんの遊ぶ舞台ができあがったことになる。

ところで、前回もすこし触れたが、スプライトとキャラクタは別の世界のものだから、表示するときの場所を指示する方法がちょっと変わってくる。

詳しくは下のカコミにあるので、読んでおこう。

キーボードにふれてみよう③

```
40 FORI=0TO1:READA$,B$,C:AD=ASC(A$)*8:FORJ=0TO7:VPOKE ASC(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXT:VPOKE&H2000+ASC(A$)*8,C:NEXT
50 DATA a,D669B6FFFFFFFFFFFF,&H68
60 DATA h,DEBD639C73BCC13E,&H4F
```

キーボードにふれてみよう④

```
70 KEYOFF:LOCATE0,16:FORI=0TO2:PRINT"aaa";STRING$(26,"h");"aaa";NEXT
```



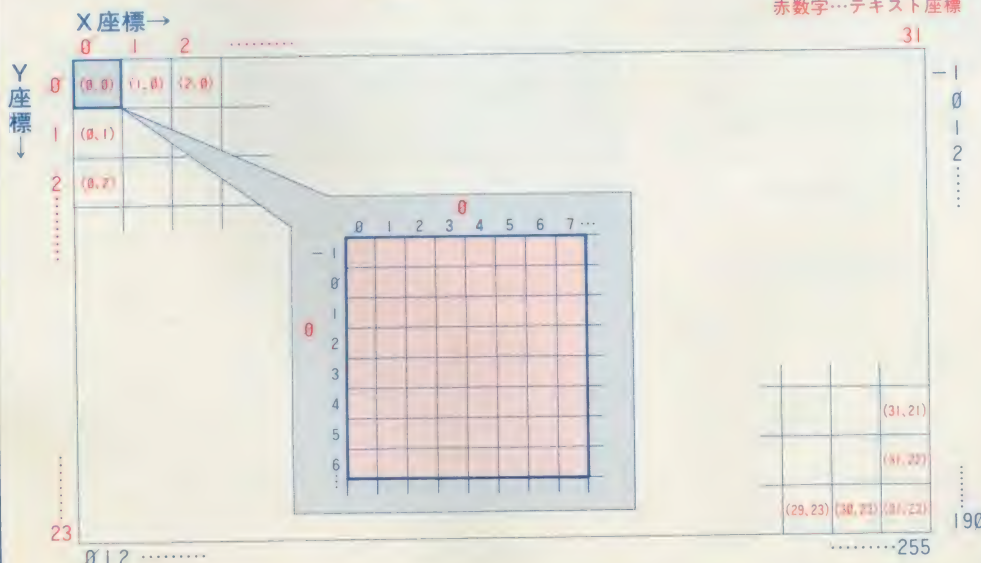
③キーボードにふれてみよう③と④を打ちこんでRUNしたあとの画面。この池にカルちゃんが泳ぐことになる。行70をすこしじくれば、ちがった感じの池も作れるぞ

SCREEN1の画面の2つの座標系

SCREEN1の画面には、2つの座標系がある。それは、キャラクタを表示するときのテキスト座標と、スプライトを表示するときのスプライト座標だ。

テキスト座標は、PRINT文で表示する文字の位置を指定するときに重要になってくるもので、たいていはLOCATEという命令を使って位置を示す。

■スプライトとキャラクタの座標系



スプライト座標は、スプライトを表示するときに重要なもので、スプライト以外では使用しない座標系なのだ。スプライトはふつうはPUTSPRITEを使って表示し、そのとき指定する座標はこのスプライト座標となる。

テキスト座標とスプライト座標は、ときたま混同してしまいが、じつはまったくちがう座標系なので注意したいところだ。

まあ、スプライト座標は1ドット単位、テキスト座標は8ドット(1文字)単位と覚えていればいい。

左の図はSCREEN1の画面の2つの座標系を表したものだ。テキスト座標に関しては、WIDTH32のモードでの数値になっている。

■テキスト座標

テキスト座標とは、文字が表示されるときの位置のことで、8ドット単位、つまり1文字ぶんだけ1つの座標となっている。だから文字半分だけ下に表示するなんてことはできないのだ。

また、テキスト座標は基本がWIDTH32の設定になっているので、WIDTHの値が変われば、LOCATEで指定する位置もずれる。ただし、VRAMでのアドレスを計算するときは基本の座標系で計算しなければいけないので注意しよう。

■スプライト座標

スプライト座標はX座標は0から始まるが、Y座標は-1から始まっている。そのためにテキスト座標からスプライト座標を計算するときにはY座標を-1する必要があるのだ。1ドット単位で指定できるので、文字よりも細かな動きができるのだ。

スプライトを動かそう

いままで打ちこんでもらった「キーボードにふれてみよう」の①から④は、前回までのおさらいのようなものだったが、いよいよこれから本番になる。

まず、右にある「キーボードにふれてみよう⑤」を打ちこんでほしい。

もちろん、①から④のものに続けて打ちこむのだ。

さあ、これで今回のサンプルプログラムは完成となったので、さっそくRUNしてみよう。

画面に表示された池で、カルちゃんが泳いでいれば成功だ。

このカルちゃん、うまいこと岸までたどりつくと、クルッと向きを変えて泳いでいる。

注意したいのは、カルちゃんが勝手に岸と池の区別をして泳いでいるわけではなく、プログラムによってそうなるように仕組んであるということだ。

■まず、プログラムでやるべきことを考えよう

カルちゃんの移動処理では、カルちゃんの移動先のすぐ下にあるキャラクタが何かを調べ、それにより進むべきか向きを変えるかを決定しているのだ。

具体的にいうと、カルちゃんのつぎに進む先が岸だったら向きを変える。また、そうでなく池であれば、そこに進む。といった具合のものだ。

今回のカルちゃんの場合では、スプライトが8×8の2倍表示になっているので、調べなければいけない場所もそれに応じて

右向きの場合と左向きの場合で変わってくるのだ。

右下の図を見てみよう。この図の左側がカルちゃんが左向きなときに、どこのキャラクタを調べればいいかを、赤で示してある。右側はカルちゃんが右向きなときのものだ。

カルちゃんを表示するのに使っているスプライト座標(X, Y)に対応するテキスト座標からみると、この調べる座標はY座標がともに+2されている。

これはカルちゃんが池に浮いているためで、もしカルちゃんが水中にいるなら、Y座標の修正値も変わってくるのだ。

また、X座標は左向きするとき-1で、右向きなら+2になっている。

この場合は、カルちゃんのスプライトの大きさが関係していて、右向きと左向きとで、数値の大きさが違うのだ。

■調べる座標がわかったら、VPEEKで調べてみよう

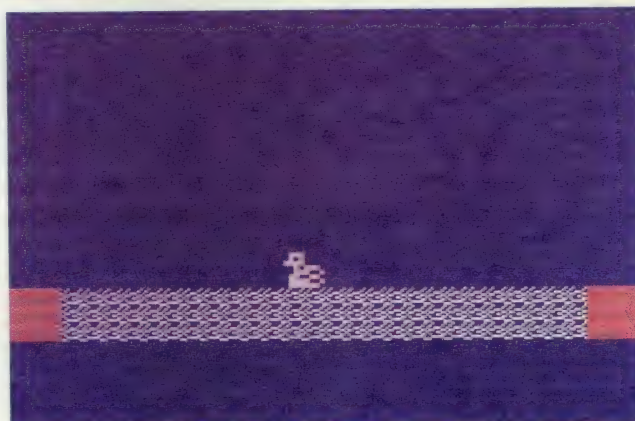
さて、調べる座標がわかったら、こんどはどうやって調べることが問題になる。

VRAMを直接調べると、ここではひとこといっておくが、このVRAMというヤツは、最初のうちはなかなかなじめないもので、いくら理屈を聞いてもよく理解できないものだ。

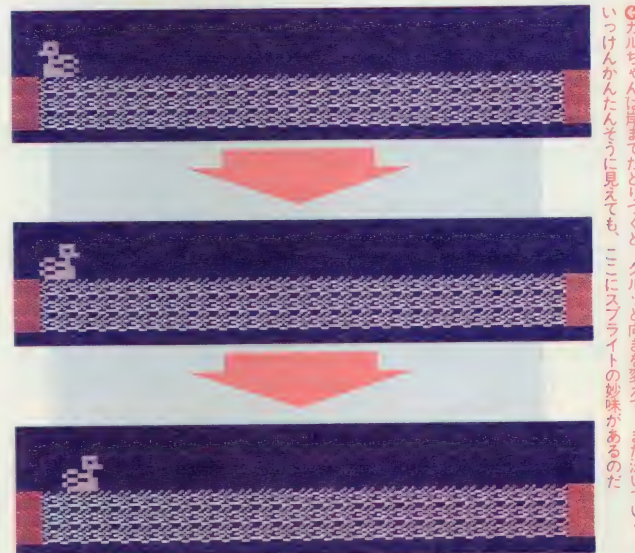
でも、使っていないのは話にならないので、来月の講座では、SCREEN1のVRAMに思いきり迫ってみよう。

!!キーボードにふれてみよう⑤

```
80 X=15:Y=14:S=0:AD=&H1800+(Y+2)*32
90 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),10,S
100 IFS=0THENIFVPEEK(AD+X-1)=ASC("a")THE
NS=1:GOTO120ELSEX=X-1
110 IFS=1THENIFVPEEK(AD+X+2)=ASC("a")THE
NS=0ELSEX=X+1
120 FORI=0TO100:NEXT:GOTO90
```



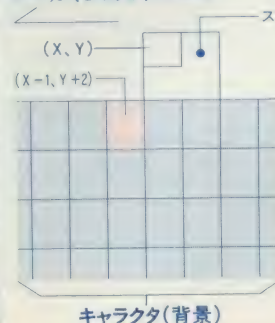
⑤キーボードにふれてみよう⑤を打ちこみ終わり、完成したサンプルをRUNしたあとの画面。カルちゃんは元気に池を泳いでいる



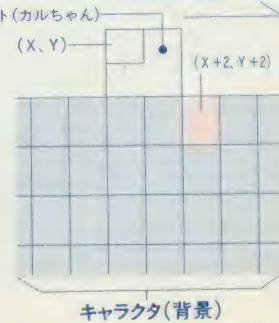
⑤カルちゃんは岸までたどりつくと、クルッと向きを変えて、また泳いでいく。いつけんかんそうに見えても、ここにスプライトの妙味があるのだ。

■どこを調べるのか

S=0(左向き)のとき



S=1(右向き)のとき



キャラクタ(背景)

キャラクタ(背景)

妖城伝Ⅱ

～浮遊城之巻～

MSX MSX2/2+RAM16K BY SILVER SNAIL

▶ 遊び方は40ページ

注意

このプログラムでは、一部マシン語を使用しています。行1はとくに注意して打ちこんでください。また、「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR\$(255)を実行し、F1キーで打ちこんでください。

```
1 CLEAR200,&HD000:SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,5,5:KEYOFF:DEFINT A-Z:A=&HD000:FORI=0
  TO38:POKEA+I,255-ASC(MID$("〃〃〃ぬむねのたつ2オ■や2
  イ■ワは=り/ち〃2イ■ワめ=れ/〃よ〃ちか2イ■6",I+1)):NEXT:D
  EFUSR=A:FORI=0TO4:READS$:SPRITE$(I)=S$:N
  EXT:H=2:FORJ=1TO32:GOSUB8:NEXT:N=255
2 S=STICK(0):IFR=0THENX=X+(S=7ANDX>0)-(S
  =3):IFX=22THENX=21:GOSUB8:DATA!>2<bオ7
3 F=-(F=0):IFSTRIG(0)ANDR=0THENR=1:L=Y
4 L=L-R:IFSTRIG(0)=0ANDR=1ORL<0THENR=-1E
  LSEIFL=Y+3THENR=0:DATA!>2<74~4,"ティッp"
5 IFVPEEK(B+X+L*32)=-76*RTHENL=L-1:Y=Y-1
  ELSEIFVPEEK(6208+X+Y*32)<>76THENY=Y+1
6 C=869:PUTSPRITE0,(X*8-4,Y*8-1),1,F:PUT
  SPRITE1,(X*8-2,L*8-3),-(R<0)*14,2:O=O+S
  GN(X*8-N):P=P+SGN(Y*8-M):O=O+(ABS(O)>8)*
  SGN(O):P=P+(ABS(P)>8)*SGN(P):N=N+O:M=M+P
7 PUTSPRITE2,(N,M),11,3:IFABS(X*8-N)<16A
  NDABS(Y*8-M)<16THENPLAYS$:X=X-SGN(O)*(X>
  0ANDX<21):O=-O:P=-P:R=0:GOTO2ELSEIFY>28T
  HENPRINTES"Y)-スコア" T-32:POKE-C,1:RUNELSE2
8 A=USR(0):T=T+1:N=N-8:IFMOD5=0THENH=RN
  D(1)*9+1:H=H*2:DATAB&~ZZステ,V1502L32CD
9 ES=CHR$(27):LOCATE31,H:PRINT"L":RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……海老丸の座標
L……くさがりがまのY座標
N、M……フロートの座標
O、P……フロート移動増分

その他の変数

A……USR関数呼び出し用
B、C……定数が入る⇒リスト
短縮用
E\$……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る
F……海老丸のスプライトパ
ターン切り替え用
H……画面作成用
I、J……ループ用
R……くさがりがまの状態
S……スティック入力用
T……スコア
S\$……データ読みこみ用

プログラム解説

① はじめに

●画面初期設定●変数型宣言●
マシン語データ書きこみ●US
R関数定義●スプライトパタ
ーン定義●行Bの画面表示サブ
を呼び出す●変数設定

② ③ 海老丸移動

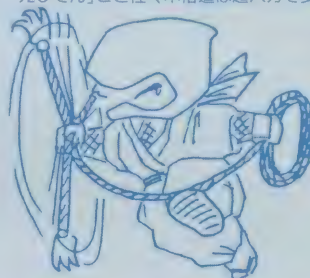
●スティック入力●海老丸移動
●スクロール判定⇒判定があれば画面表示サブを呼び出す●ス
プライトパターンデータ(行1
で読みこみ)●スプライト切り
替えフラグ更新●くさがりがま発
射入力判定(トリガー)

④ くさがりがまが飛ぶ

●くさがりがま移動●くさがりがま
を戻すかの判定●スプライトパ
ターンデータ(行1で読みこみ)

えびてん

[SILVER SNAIL]おれは海老丸だ。このゲームの主人公のモデルはおれらしい。人の名前をかってに使いやがって、ブンブンブン/でもゲームがおもしろいからゆるしてあげよう。このゲームをクリアできたら、もれなくターボPをあげよう。ただしこのゲームにクリアはない。いろいろ書いたがそろそろ行かねば……。忍者に休息は許されないのだ。さらばだっ/——言っておきますが、彼は「妖城伝Ⅱ」をプレイしたことや見たことは一度もありません。ところで「海老丸」は彼のあだ名「えびてん」からきたもので、「えびてん」こと佐々木裕道は超バカで変態です。



⑤ 天に昇るが奈落の底か

●くさがりがまが引っ掛かったか
判定⇒判定があれば海老丸上昇
●海老丸落下判定

⑥ 海老丸表示

●海老丸表示●くさがりがま表示
●フロート移動増分計算●フロ
ート移動

⑦ 強敵フロート

●フロート表示●海老丸とフロ
ートの衝突判定⇒判定があれば
効果音/フロート移動計算/フ
ロート方向反転/くさがりがまを

消す●ゲームオーバー判定⇒ス
コア表示/リプレイ

⑧ ⑨ 画面表示サブ

●USR関数呼びだし⇒画面ス
クロール●スコア増加●フロ
ート座標変更●床の出現位置変
更判定⇒床出現位置設定●ス
プライトパターンデータ(行1で
読みこみ)●効果音データ(行1で
読みこみ)●エスケープシー
ケンス設定●床表示

マシン語解説

&HD0000~&HD0026
画面スクロール



危険地帯

MSX 2/2+VRAM64K BY HIDEYUKI

▶遊び方は41ページ

```

1 DEFINT A-Z:COLOR0,14,0:SCREEN5,0,RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS1:W=105:PSET(W,W):PRINT
#1,"きけんちたい":SPRITE$(0)="♣♣♣":FORI=1TO8:R
EADX(I),Y(I):NEXT: SOUND7,55: SOUND8,16:DA
TA,-3,3,-3,3,,3,3,,3,3,-3,3,-3,3,-3,3
2 L=L-(L<5):SETPAGE,1:FORI=0TO41:A=I*6:F
ORJ=0TO2:LINE(A+J,0)-(A+5-J,158),VAL("&H
"+MID$("689C23ABF457",(IMOD4)*3+J+1,1)),
B:NEXT:FORJ=0TO1:G=RND(1)*54:LINE(A,G)-(
A+5,G+W),0,BF:NEXTJ,I:SETPAGE,0:X=127
3 FORI=0TO26:LINE(122-I,W-I)-(133+I,W+I)
,0,B:R=0:P=1:Q=4:Y=W:NEXT: SOUND6,31
4 COPY(R,53-P)-(R+63,W-P),1TO(96,79):COP
Y(R,53+P)-(R+63,W+P),1TO(96,79),,TPSET:R
=R+1:P=P+Q:IFR=189THENFORI=0TO15:COLORI
,0:PSET(W,112-I),0,TPSET:PRINT#1,"CLEAR!"
:NEXT:GOTO2ELSEIFP=33+L*4THENSOUND12,16:
SOUND13,9:Q=-QELSEIFP=1THENQ=-Q
5 C=C+1:S=STICK(0)+STICK(1):X=X+X(S):Y=Y
+Y(S):PUTSPRITE0,(X,Y),15:IFPOINT(X+1,Y+
2)=0THEN4ELSE SOUND12,255: SOUND13,9:FORI=
1TO14:K=I*2:COLOR=(I,K,K,K):PSET(W,108-K
),0,TPSET:COLORI,0:PRINT#1,"SC"C:NEXT:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN

```

変数の意味

グラフィック座標

R, P.....スクロール座標

X, Y.....自機の座標

その他の変数

A, G.....ステージ作成用

C.....スコア

I, J.....ループ用

K.....パレット切り換え用

L.....レベル

Q.....壁の移動増分

S.....スティック入力用

W.....定数⇒105が入る

X(n), Y(n).....自機の移動増分

プログラム解説

① 初期設定

- 変数型宣言●画面設定(乱数初期化)●グラフィック画面への文字出力準備●タイトル表示●スプライトパターン定義●自

機の移動増分読みこみ●PSGレジスタ設定●自機移動増分データ(行1で読みこみ)

② 壁の作成

- レベル更新●アクティブページのみ1に変更●壁のグラフィック作成●壁にすきまを作る●アクティブページを0にもどす

③ ゲーム画面作成

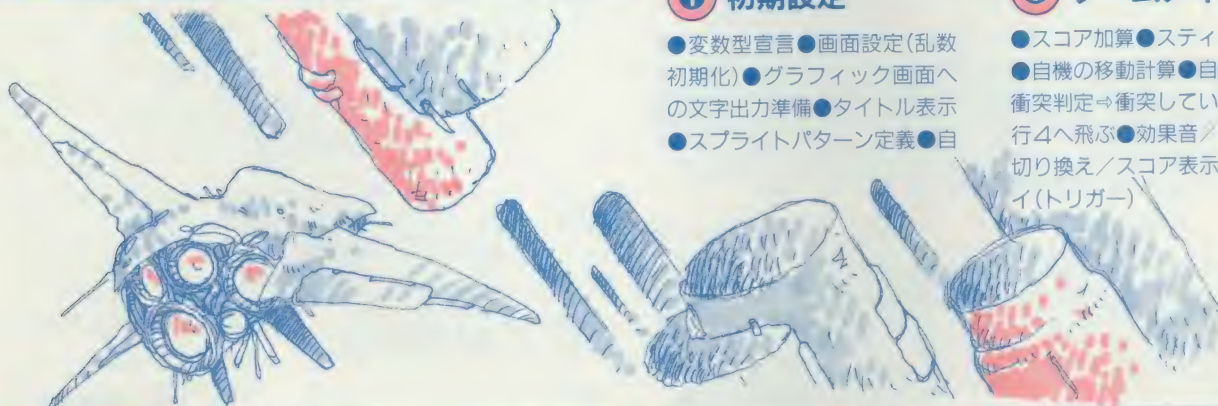
- 画面作成●変数初期設定●PSGレジスタ設定

④ 壁の移動

- 上の壁を表示●下の壁を表示●スクロール座標計算●ステージクリア判定⇒メッセージ表示／行2へ飛ぶ●壁の反復判定⇒効果音／壁の移動増分反転

⑤ ゲームメイン

- スコア加算●スティック入力●自機の移動計算●自機表示●衝突判定⇒衝突していなければ行4へ飛ぶ●効果音／パレット切り換え／スコア表示／リプレイ(トリガー)



プログラマからひとこと

アドベンチャーゲームをどうぞ

[HIDEYUKI] ※①の文章からスタートし、それぞれの指示に従いながら進んで行き、ウニウニ姫を無事、救出してほしい。⑩と⑪は文章ではなく、右ページのイラストになっているので注意しよう。

①王様「ブーグ星人にさらわれたウニウニ姫を救い出してくれ」

引き受ける.....⑦へ／断る.....④へ

②ウニウニッ、落とし穴だ! (「SOLE HOLE」で100点以上取る)

取れたら.....④へ

③箱の中には、わなげの棒があった。あなたはわなげの剣を投げる。みこと、棒にはまった。

ブーグ星人「ウギギ.....」ブーグ星人は死んだ。

ウニウニ姫「ありがとう。私といっしょに「危険地帯」で遊びましょう」

THE END

④気がつく、そこは牢獄の中だった。

王様「ドラゴンに勝てたらそこから出してやろう」(「Colosseum」でドラゴンに勝つこと)

ドラゴンに勝てたら.....①へ

⑤いきなり白い壁が迫ってきた(「JUMP OVER THE WALL」で100点以上)

取れたら.....⑨へ／取れなかったら.....③へ

⑥箱の中にはメダルが入っていた。喜んでるスキに後ろから攻撃された。

無条件で.....④へ

⑦王様「うむ、この武器をやろう。すぐ出発してくれ」

わなげの剣を手に入れた。

無条件で.....⑩へ

⑧グッ、上から石材が降ってきた(「PYRAMID」で300点以上)

取れたら.....⑨へ／取れなかったら.....③へ

⑨修行をすることにした(「GRYB」で30点以上取る)

30点以上取れたら、ポンの魔法を覚えて.....⑪へ

プーゲ星人

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶ 遊び方は41ページ

```

1 SCREEN1,3,RND(-TIME):COLOR15,0,0:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="L<333333<L
2<セ°セ<2B<サ<~ロム<テ<フテフ<":VDP(1)=VDP(1)-
2:E$=CHR$(27)+"Y":ONINTERVAL=4GOSUB9
2 D=5:G=7:B=4:H=H+(H-S)*(H<S):S=0
3 X=RND(1)*480:D=D-(D<32):G=G+3:R=SMOD4+
6-5*(SMOD4>0):SOUND7,55
4 CLS:PRINT$ " #HI" H:E$ " -SC" S:INTERVALO
N:VPOKE8204,51:FORI=LTO0STEP-1:L=I:GOSUB
8:NEXT:IFGTHENFORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
ELSEPRINT$ "++GAME OVER":FORI=0TO1:B=(B
+1)MOD16:GOSUB8:I=STICK(0):NEXT:GOTO2
5 L=L+1:G=G-1:GOSUB8:VPOKE6864-L,97:VPOK
E6863+L,97:IF(8-L)*G*STRIG(0)THEN5
6 SOUND8,15:C=187:FORI=0TO20:SOUND6,I:C=
357-C:VPOKE8204,C:LOCATE16-L,21-I:PRINTS
TRING$(L*2,97):NEXT:INTERVALOFF
7 SOUND8,16:SOUND12,0:IFL*8+Z>127ANDZ-L*
8<113THENS=S+1:FORI=0TO96:SOUND13,9:VPOK
E6923,IMOD16:NEXT:GOTO3ELSE4
8 PRINT$ " 7EN" G:FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ,(1
12+16*J-L*8+J*L*16,171),B,J:NEXT:RETURN
9 X=(X+D*2)MOD480:Z=ABS(X-240):P=(P+1)MO
D8:PUTSPRITE2,(Z,15),R,P*4+2:RETURN
    
```



変数の意味

スプライト座標

Z.....プーゲ星人のX座標
X.....プーゲ星人の座標計算用

その他の変数

B.....レーザー発射台の色
C.....レーザーの色
D.....プーゲ星人の移動速度
E\$.....エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)+"Y"が入る
G.....エネルギー
H.....ハイスコア
I、J.....ループ用
L.....レーザーの幅
P.....パターン切り換え用
R.....プーゲ星人の色
S.....スコア

プログラム解説

① ② はじめに

●画面設定●変数型宣言●スプライトパターン定義⇒VDP関数を使って定義●エスケープシーケンス設定●一定間隔ごとの割りこみ先指定●変数設定●ハイスコア更新●スコア初期化

③ さあ、はじめよう

●変数設定●効果音設定

④ トリガーを押して

●画面消去●ハイスコアなど表示●一定間隔ごとの割りこみ許可●レーザーの色設定●レーザー発射台の位置をもとにもどす●エネルギー残量判定⇒まだあればトリガー入力待ち●なければゲームオーバー表示／リプレイ

⑤ エネルギーチャージ

●幅増加●エネルギー減少●レーザー発射台移動●レーザー表示●レーザー発射判定⇒まだ発射しなければ行3へ飛ぶ

⑥ しゅわっとレーザー

●効果音●レーザーの色切り換え●レーザー表示●一定間隔ごとの割りこみ禁止

⑦ 命中したかな

●効果音設定●命中判定⇒命中ならスコア加算／効果音／プーゲ星人点滅／行3へ飛ぶ

⑧ レーザー発射台表示サブ

●残りエネルギー表示●レーザー発射台表示●もとの処理へ

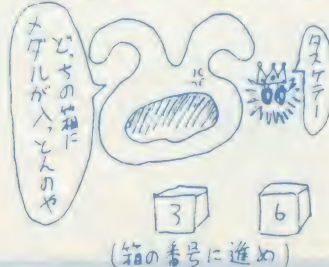
⑨ プーゲ星人移動サブ

●プーゲ星人移動計算●プーゲ星人表示●もとの処理へ

⑩ どの道を進みますか?



⑪ 道を進んでいくと、ウニウニ姫をさら、たプーゲ星人に会った。



棒立て一番星

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は42ページ

```

10 SCREEN1,1:DEFINT A-S:DIMA(32),B(32):SP
RITE$(0)=""<V<u~<~ツ":SPRITE$(1)=""<V<u~=?
":P$="L2S8M320N64":ONSTRIGGOSUB100:L=16
20 COLOR15,1,4:SCREEN1:WIDTH1:PRINTL:"×1
トル":FORR=0TO16:A(R+16)=SIN(R*R/140)*L*10
:A(16-R)=-A(R+16):B(R+16)=180-COS(R*R/14
0)*L*10:B(16-R)=B(R+16):NEXT G=8
30 SCREEN2:PLAYP$:FORI=0TO128:A=256-I:GO
SUB80:NEXT D=0:N=90-L*5:R=16:S=0:W=(18-L
)*.05:Z=0:STRIG(0)ON
40 A=A+4:Z=Z-W*(R-16)*G:R=R+Z:IFR<0ORR>3
2THEN70
50 GOSUB80:GOSUB90:S=S+1:IFS<255THEN40
60 CLS:STRIG(0)OFF:PLAYP$:FORI=ATO240:GO
SUB80:A=A+1:NEXT L=L+(L>1):GOTO20
70 STRIG(0)OFF:BEEP:R=-R>16)*32:FORI=0T
O5:COLOR,,9-I:D=D+2:GOSUB90:NEXT:PLAY"SM
9999N=N;":FORI=0TO3333:NEXT:GOTO30
80 PUTSPRITE0,(A,175),10,P:P=1-P:RETURN
90 CLS:LINE(A(R)+A,B(R)+D)-(A,180+D):PSE
T(S,9):RETURN
100 A=A-8:Z=Z+W+W:RETURN
    
```

変数の意味

グラフィック座標

A……プレイヤーのX座標(ス
プライト座標にも使用)
A(n)、B(n)……棒の方向別
基本座標
D……棒の落下時のY座標修正
用
S……一番星のX座標

その他の変数

G……棒の重さ(=難易度)
I……ループ用
L……棒の長さ

N、P\$……効果音用

P……プレイヤーの表示を切り
換えるのに使用

R……棒の状態(どの配列の座
標を使うか)

W……プレイヤーの移動量計算
用(違う長さの棒に対応させる
ため)

Z……棒の慣性

プログラム解説

10 初期設定

●画面設定●配列変数宣言●ス
プライトパターン定義●効果音
用変数設定●トリガー入力時の

プログラマから
ひとこと

あまりがありません

【Nu~】わが家のMSXシステムを紹介します。メインはワープロパソコンのFS-4500です。プリンタの調子が悪いです。ディスプレイはCORE-FSです。RGB対応なのに両端が切れてしまいます。下のフロッピーはディスクが引っかかります。上に載っているのはプロッタです。ほとんど使いません。スロットにはいつもFMバックとディスクドライブがささっています。あまりがありません。ターボ月がほしい今日この頃です。



割りこみ先指定●棒の長さ設定

20 ステージ初期化

●画面色指定●1行に表示する
文字数を1に設定●棒の長さ表
示●棒の方向別基本座標計算●
棒の重さ設定

30 スタート

●画面をグラフィックモードに
設定●効果音●プレイヤー登場
●変数初期設定●トリガー入力
時の割りこみ許可

40 ゲームメイン

●プレイヤーを右に移動●棒の
慣性計算●棒の状態更新●バラ
ンスをくずして棒が倒れたか判
定⇒倒れたら行70へ飛ぶ

50 クリア判定

●プレイヤー表示●棒の表示●
一番星の移動●一番星の位置判
定⇒いちばん右端まで行ってい

なければ行40へ飛ぶ

60 クリア処理

●画面消去●トリガー入力時の
割りこみ禁止●効果音●プレ
イヤー退場●棒の長さ更新

70 失敗しちゃった

●トリガー入力時の割りこみ禁
止●効果音●棒の落下計算●棒
の落下●効果音●時間待ち●リ
ブレイ

80 プレイヤー表示サブ

●プレイヤー表示●表示切り換
え用変数更新●もとの処理へ

90 棒表示サブ

●画面消去●棒の表示●一番星
表示●もとの処理へ

100 トリガー入力時処理

●プレイヤーを左に移動●棒の
慣性の更新●もとの処理へ



グルリン

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Nu~

▶遊び方は42ページ

```
10 COLOR15,0,1:SCREEN2,3,0:DEFINT A-W:FOR
I=0TO7:CLS:CIRCLE(8,8),I:PAINT(8,8):FORJ
=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VP
EEK((JMOD2)*256+(J*2)*8+K):NEXTK,J,I
20 SCREEN3:FORI=0TO2:M=I:H(I)=I*2:POKE&H
F3D6,H(I)*8:CLS:FORJ=0TO9:CIRCLE(136,96)
,M*M/6,14:M=M+3:NEXTJ,I:ONSPRITEGOSUB80
30 DIMA(63),B(63),C(63),D(63):FORE=0TO63
:A(E)=SIN(Z)*80:B(E)=COS(Z)*80:GOSUB90:C
(E)=A(E)*14:D(E)=B(E)*14:Z=Z+.0976:NEXT
40 COLOR,13-L:P=0:W=33-L*3:BEEP
50 PUTSPRITE2,(0,170-P*8),15,2:IFP>23THE
NL=L-(L<11):GOTO40ELSEF=(F+RND(1)*12-3)A
ND63:IFABS(E-F)<3THENC=1ELSEC=15
60 FORI=0TO14:S=STICK(0):E=(E+(S=7)-(S=3
))AND63:GOSUB90:PUTSPRITE1,(120+C(F)*I,8
0+D(F)*I),C,I*2:FORJ=0TOW:NEXT:NEXT
70 SPRITEON:BEEP:SPRITEOFF:IFC=1THEN50EL
SEP=P+(P>0):PLAY"V15L8N9":GOTO50
80 SPRITEOFF:IFC=15THENPLAY"V15L8N88":P=
P+1:RETURN50ELSEFORI=0TO15:PUTSPRITE0,,I
:BEEP:NEXT:P=0:RETURN50
90 PUTSPRITE0,(120+A(E),80+B(E)),15,7:R=
(R+1)MOD3:VDP(4)=H(R):RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

A(n)、B(n)……方向別プレイヤーの座標
C(n)、D(n)……方向別ボール移動増分

その他の変数

C……ボールの色
E……プレイヤーの方向
F……ボールの方向
H(n)、R……画面切り換え用
⇒背景のスクロール処理用
I、J、K……ループ用
L……レベル
M……円表示用⇒背景作成用
P……スコア
S……スティック入力用
W……待ち時間の長さ
Z……座標計算用

プログラム解説

10 まずは準備

●画面初期設定●変数型宣言●スプライトパターン定義

20 準備その2

●画面設定●背景作成●スプライト衝突時の割りこみ先指定

30 デモ

●配列宣言●方向別プレイヤー

座標設定●プレイヤー表示●ボール移動増分設定●方向更新

40 ゲーム開始

●レベルにより背景色設定●スコア初期化●待ち時間の長さ設定●効果音

50 ボールの色は?

●スコアゲージ表示●クリア判定⇒クリアならレベル更新／行40へ飛ぶ●ボールの方向設定●ボールの色設定

60 ゲームメイン

●スティック入力●プレイヤーの方向計算●プレイヤー表示●ボール表示●時間待ち

70 さて判定は?

●スプライト衝突時の割りこみ許可●効果音●スプライト衝突時の割りこみ禁止●取れなかったボールの色判定⇒白ならスコア減算／効果音／行50へ飛ぶ

80 衝突

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ボールの色判定⇒白なら効果音／スコア加算／行50へ飛ぶ●黒ならプレイヤー点滅／効果音／スコア設定／行50へ飛ぶ

90 プレイヤー表示サブ

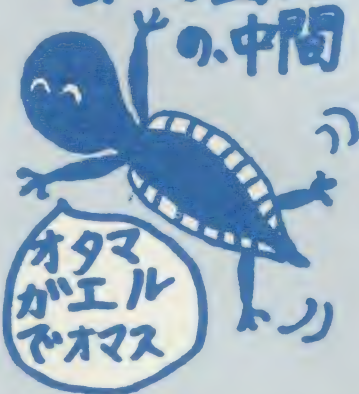
●プレイヤー表示●背景のスクロール処理●もとの処理へもどる

プログラマからひとこと

停戦になったら送ります

【Nu~】なぜこのボールは壁にはりついているのかなどと考えるいください。世の中にはわからないことがたくさんあるのです。とにかくおもしろいので遊んでください。現在湾岸戦争からヒントを得た1画面を作っています。いい動きをしているのですが、不謹慎と思われるので停戦になったら送ります。さて、「グルリン」をテストプレイしてくれた進くん、御婚約おめでとうございます。この場をお借りしてお祝いを述べさせていただきます。

おたまじゃくし
と、カエル
の中間



当選者
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者①「提督の決断」=〈北海道〉城山宏紀・〈福井県〉大柳英之・〈静岡県〉西村在道・〈徳島県〉池田哲二・〈大分県〉上野一誠・③「サークII」=〈神奈川県〉村岡昇治・〈群馬県〉入内島正之・〈愛知県〉大山満・④「銀河英雄伝説II」=〈新潟県〉込山崇

RETORT OF SLIME リート・オブ・スライム

MSX MSX2/2+RAM8K BY 若林賢人

▶遊び方は43ページ

```
1 COLOR15,0,RND(-TIME):SCREEN1,1,0:WIDTH
1.5:KEYOFF:FORI=0TO36:VPOKE14336+I,VAL("&
H"+MID$("303028382030509060604047B890081
00000002070A8F87000000000000020F8702070A8F
870",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,204
2 FORI=384TO695:Q=VPEEK(I):VPOKEI,QORQ#2
:NEXT:C=2:T=0
3 PRINTSPC(90)"RETORT OF SLAEM"SPC(34)"L
EVEL"C-1:SPC(108+(C>10))STRING$(30,97)SP
C(60):X=100:W=155
4 L=INT(RND(1)*9+2):P=L#2:M=2:W=W-5
5 S=STICK(T):X=X+((S=7)-(S=3))*3:J=I:I=S
TRIG(T):K=(I<J)*(S=0):L=L-1:IFL<1THENM=M
+1+(L=-1):W=W+(C+2)*(M=4)
6 PUTSPRITE1,(W,119),C,M:PUTSPRITE0,(X,1
19),7,K:IFW-X<9THENVPOKE6915,8:PLAY"S10M
707L16C":X=X-7-C+P*(M=4)ELSEIFW-X<17AND(
M=4ORM=2)ANDKTHENVPOKE6919,8:PLAY"S8M701
L16C":W=W+15+P-(M=4)*12
7 IFW>188THENC=C-(C<15):PUTSPRITE1,(W+5,
125),2:PLAY"V1304CEDFEA":FORI=0TO500:NE
XT:GOTO3ELSEIFX>66THENIFL=-2THEN4ELSESEL
SEPLAY"V1304GEFDEC":PUTSPRITE0,(54,125),
1:FORI=0TO1:I=-1(STICK(T)=1):NEXT:GOTO3
```

プログラマから
ひとこと

来るべき時が来た

【若林賢人】この5月号が出る4月8日とうとう高校3年になってしまいました。ついにといつか来るべき時が来たというか避けては通れぬ試験が目の前にどーんと立っているのが感じられるようになりました。でもあと1回、高校生活最後のプログラムを作ろうと思います。もしかしたらこれが最後の作品になるかもしれませんが。なるべくならこれが最後にならないように努力します。



変数の意味

スプライト座標

W……スライムのX座標

X……人のX座標

その他の変数

C……スライムの色(-1してレベルとしても使用)

I……ループ用/トリガー入力用

J……トリガーの状態保存用⇒トリガーの連続入力防止に使用

K……人の状態

L……スライムのパワーチャージカウンタ

M……スライムの状態

P……スライムの攻撃力

Q……太文字処理用

S……スティック入力用

T……入力機器指定用(0ならキーボード、1ならポート1のジョイスティック)

プログラム解説

① ② 初期設定

●画面初期設定(乱数初期化もやっている)●人とスライムのスプライトパターン定義●キャラクタの色設定●太文字処理●スライムの色初期化●入力機器の設定(T=1にするとジョイスティックで遊べる)

③ 画面表示

●ゲーム画面表示●人とスライ



ムの座標初期化

④ スライム攻撃準備

●スライムの攻撃力設定●スライムの状態と座標更新

⑤ さあ攻撃だ!

●スティック入力受け付け●人の移動計算●トリガー入力受け付け⇒連続入力の防止もしている●スライムの攻撃判定⇒スライムのパワーチャージカウンタが0以下になったらスライムの状態と座標更新

⑥ 当たったか?

●スライムの表示●人の表示●スライムと人の衝突判定⇒衝突していれば人の色を赤くする。効果音/人の座標更新●衝突する寸前であつ人が攻撃しているかの判定⇒判定があればスライムの色を赤くする/効果音/スライムの座標更新

⑦ どっちが落ちた?

●スライムがガケから落ちたかの判定⇒落ちていればスライムの色(レベル)更新/スライムの表示/効果音/時間待ち/行3へ飛ぶ●人がガケから落ちていないかの判定⇒落ちていなければスライムが攻撃したあとなら行4へ、攻撃するまえなら行5へ飛ぶ●落ちていれば効果音/人の表示/リプレイ(スティック入力)/行3へ飛ぶ



GREEN WALL

グリーン・ウォール

MSX MSX2/2+RAM8K BY 蔦田茂幸

▶遊び方は43ページ

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINT A
-Z:WIDTH16:ES=CHR$(27)+"Y":FORI=0TO20:SP
RITES(I)=MID$("♣️ソロ・ヤM♠3qテU@Z+ifフょ",I+
1,1):NEXT:X=131:Y=104:C=0:B=0:SPRITEON:B
EEP:PLAY"V15L403L16CEGL2B"
2 FORI=10TO15:LOCATE7,I:PRINT"I I":NEXT:
PRINTES")'┐"ES"0'┐"ES"#!C GREEN WALL
J":ONSPRITEGOSUB5
3 FORI=1TO20:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:Q=I
NT(RND(-TIME)*10)+1:H=C-(H>C)*(H-C):HB=B
-(HB>B)*(HB-B):PRINTESUSING"1$SC####:##"
:C:B:PRINTESUSING"2$HI####:##":H:HB
4 FORI=75TO129:PUTSPRITE0,(X,Y),15:PUTSP
RITEQ,(124,I),12:PUTSPRITEQ+10,(124,204-I),
12:S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>124)+(S=3)
*(X<138):Y=Y-(S=1)*(Y>75)+(S=5)*(Y<129):
NEXT:C=C+105-Q*5:B=B+1:GOTO3
5 PRINTES"4$GAME OVER":PLAY"V15L6404BGC"
:FORI=0TO20:A=(A+1)MOD14:COLORA+2:NEXT:I
FSTRIG(0)<0THENSPRITEOFF:GOTO1ELSE5
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標

その他の変数

A……前景色切り換え用

B……よけた回数

C……得点

ES……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)+"Y"が入
る

H……ハイスコア

HB……よけた回数の記録

I……ループ用

Q……壁のスプライト番号

S……スティック入力用

プログラム解説

① 初期設定

●画面初期設定●画面色設定●
変数型宣言●エスケープシーケ

ンス設定●スプライトパターン
定義●変数設定●スプライト衝
突時の割りこみ許可●効果音

② 画面作成

●わくの表示●タイトル表示●
スプライト衝突時の割りこみ先
指定

③ スコア表示

●壁のスプライト消去●出現す
る壁の種類決定●ハイスコア・
記録更新●スコア・記録表示

④ グリーンウォール登場

●自機の表示●上からくる壁の
表示●下からくる壁の表示●ス
ティック入力●自機の座標更新
●スコア加算●行3へ飛ぶ

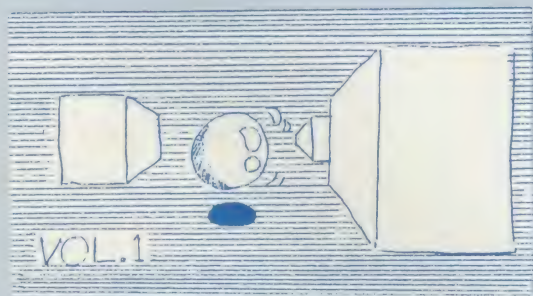
⑤ ゲームオーバー

●メッセージ表示●効果音●前
景色を切り換える●リプレイ

プログラマから ひとこと

私の時代がきた!?

【蔦田茂幸】ふっふっふっ/とうとう私の時代がきたようだ。これを読んでいるそのキミ/すばり「GREEN WALL」を打ちこみなさい。絶対におもしろい……いや多分おもしろい……3分は遊べる……と思う。それにしてもなぜこのゲームが採用されたのかぼくにはわからない。このゲームのためにMFファンの一部をうめていいのだろうか……。友人T(千葉県立茂原農業高校1年8組34番松崎利彦)も「このゲームを採用するなんて世の中まちがっている//」と、校長(泉谷)の背後でわめいていた。ところでいっしょに送ったゲーム「〜1円玉」のほうはどうなったんだ/ボツか?残念賞か?とにかくこのゲームよりおもしろいはずなのに/友人Tも「なぜこっちのゲームも採用しないんだ/ MFファンは世の中をなめている//」と、はっすう(担任の蓮池)の耳元でつぶやいていた。まっなにはともあれ初投稿で採用/これから編集部が採用させたいような作品を投稿します。ではまた。



当選者
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者◎「ビーチアップ8」=〈茨城県〉笠倉直樹(静岡県)村松靖仁(兵庫県)矢中栄智/◎「ピンクソックス4」=〈静岡県〉新庄淳(新潟県)石見広幸(埼玉県)真下好、「メイキング・オブ・ランダー」のビデオ=〈神奈川県〉白石隆亮、酒井太良(愛知県)小栗守雄(三重県)堀川慎一(鹿児島県)井上賢一郎



TANK BATTLE

タンク・バトル

MSX2/2+ VRAM64K BY MO-

▶遊び方は44ページ

```
10 CLEAR200:SCREEN5,1:DEFUSR=144:OPEN"GRP:
  "AS#1:DEFINTA-Z:X=RND(-TIME):DIMP(15),
  Q(15),T(15),H(15):FORI=0TO15:READP(I),Q(
  I),T(I),H(I):NEXT:GOSUB250:COLOR=(8,4,3,
  0)
20 COLOR15,0,0:SETPAGE,1:LINE(0,0)-(255,
  211),8,BF:FORI=0TO100:PSET(INT(RND(1)*25
  5),INT(RND(1)*110)),11:NEXT:COPY(0,0)-(2
  55,110)TO(0,105):SETPAGE,0
30 LINE(0,0)-(255,211),12,BF:X(0)=0:Y(0)
  =0:D(0)=4:W(0)=4:V(0)=5:F(0)=0:X(1)=240:
  Y(1)=195:D(1)=12:W(1)=12:V(1)=5:F(1)=0
40 LINE(42,52)-(222,80),8,BF:LINE(40,50)
  -(220,78),4,BF:FORI=0TO1:PRESET(50+I,60)
  ,TPSET:PRINT#1,"T A N K B A T T L E":P
  RESET(60+I,90),TPSET:PRINT#1,"1 9 9 1
  MO-SOFT":PRESET(70+I,150),TPSET:PRINT#
  1,"Push Space Key":NEXT
50 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT
60 SOUND7,28:PLAY"O4","O3","O3":AS="S0M5
  000T130L16CCCCDEFFDEFDCR8":PLAY AS+"L805
  C",AS+"L804C","T130L16S0CCCCCCCCCCCCCR8C
  "
70 IFPLAY(0)THEN70ELSECOPY(0,0)-(255,211
  ),1TO(0,0),0:FORI=0TO1999:NEXT
80 SOUND7,156:SOUND0,255:SOUND1,255:SOUN
  D2,155:SOUND3,255:SOUND4,255:SOUND5,255:
  SOUND6,55:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND10,16
  :SOUND13,0:SOUND11,0
90 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS>1ANDS<5THEND
  (I)=D(I)+1+(D(I)=15)*16:W(I)=W(I)+1+(W(I)
  )=15)*16
100 IFS>5THEND(I)=D(I)-1-(D(I)=0)*16:W(I)
  =W(I)-1-(W(I)=0)*16
110 IFS=1ORS=2ORS=8THENW(I)=W(I)-1:IFW(I)
  )=-1THENW(I)=15
120 IFS>3ANDS<7THENW(I)=W(I)+1:IFW(I)=16
  THENW(I)=0
130 IFSTRIG(I)THENIFF(I)=0THENF(I)=1:TX(
  I)=X(I):TY(I)=Y(I):C(I)=0:XZ(I)=P(W(I))*
  2:YZ(I)=Q(W(I))*2:SOUND6,50:SOUND12,50:S
  OUND13,0
140 IFF(I)THEN180
150 X(I)=X(I)+P(D(I)):Y(I)=Y(I)+Q(D(I)):
  IFX(I)<10RX(I)>240THENX(I)=X(I)-P(D(I))
160 IFY(I)<10RY(I)>194THENY(I)=Y(I)-Q(D(
  I))
170 PUTSPRITE 1+I*3,(X(I),Y(I)),12-I*6,T
  (D(I)):PUTSPRITEI*3,(X(I),Y(I)),3+I*6,H(
  W(I)):NEXT:GOTO90
180 TX(I)=TX(I)+XZ(I):TY(I)=TY(I)+YZ(I):
  C(I)=C(I)+1:IFC(I)=15THENF(I)=0:PUTSPRIT
  E2+I*3,(TX(I),TY(I)),10,0:SOUND6,200:SOU
  ND12,20:PUTSPRITE2+I*3,(TX(I),TY(I)),8,1
  :FORJ=1TO5:SOUND13,0:CIRCLE(TX(I)+6,TY(I)
  )+6),J,1:NEXT:PUTSPRITE2+I*3,(0,217):GOT
  O150
```

```
190 IFTX(I)<0ORTX(I)>246THENXZ(I)=-XZ(I)
  ELSEIFTY(I)<0ORTY(I)>202THENYZ(I)=-YZ(I)
200 PUTSPRITE2+I*3,(TX(I),TY(I)),15-I*11
  ,0:IFTX(I)>X(1-I)-6ANDTX(I)<X(1-I)+6ANDT
  Y(I)>Y(1-I)-6ANDTY(I)<Y(1-I)+6THEN210ELS
  E150
210 COLOR=(8,7,7,7):SOUND6,255:SOUND12,1
  50:SOUND13,0:COLOR=(8,4,3,0):PUTSPRITE2+
  I*3,0:F(I)=0:V(1-I)=V(1-I)-1:IFV(1-I)>0
  THEN150
220 FORK=0TO19:COLOR=(8,7,7,7):SOUND12,2
  0:SOUND13,0:COLOR=(8,4,3,0):FORJ=1TO2:PU
  TSPRITE(1-I)*3,(X(1-I),Y(1-I)),RND(1)*15
  ,J:NEXT:NEXT
230 FORK=1+I*2TO4+I*2:FORJ=0TO9:LINE(64-
  J,90-J)-(186+J,90+J),K,BF:NEXT:NEXT:PRES
  ET(62,86),TPSET:PRINT#1,"♦ Player":I+1:
  "win ♦":A=USR(0):PLAY"T120S0M700004L8CCD
  FR4L4B","T120S003L8EEFAR4L405D"
240 IFPLAY(0)THEN240ELSEFORI=0TO1:I=-STR
  IG(0)-STRIG(1):NEXT:FORI=0TO5:PUTSPRITEI
  ,(0,217):NEXT:GOTO30
250 FORI=0TO20:FORJ=0TO7:READA$:B$=B$+CH
  R$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="
  ":NEXT:FORI=13TO19:FORJ=0TO7:B$=B$+MID$(
  SPRITE$(I),8-J,1):NEXT:SPRITE$(I+8)=B$:B
  $="":NEXT:RETURN
260 DATA 0,-4,4,16,1,-3,5,17,2,-2,6,18,3
  ,-1,7,19,4,0,8,20,3,1,9,27,2,10,26,1,3
  ,11,25,0,4,4,24,-1,3,5,23,-2,2,6,22,-3,1
  ,7,21,-4,0,8,12,-3,-1,9,13,-2,-2,10,14,-
  1,-3,11,15
270 DATA 00,00,00,18,18,00,00,00,72,AD,B
  5,C6,AC,CA,B6,5C
280 DATA 3C,66,4B,75,59,AB,D6,3C,3C,7E,E
  7,DB,DB,E7,7E,3C
290 DATA 00,3C,3C,3C,3C,3C,3C,00,00,18,1
  E,1E,3C,3C,0C,00
300 DATA 00,08,1C,3E,7C,38,10,00,00,0C,7
  C,7E,3E,30,00,00
310 DATA 00,00,7E,7E,7E,7E,00,00,00,30,3
  E,7E,7C,0C,00,00
320 DATA 00,10,38,7C,3E,1C,08,00,00,0C,3
  C,3C,1E,1E,18,00
330 DATA 00,00,00,F8,F8,00,00,00,00,00,6
  0,78,18,00,00,00
340 DATA 00,20,70,38,18,00,00,00,00,30,3
  0,18,18,00,00,00
350 DATA 18,18,18,18,18,00,00,00,00,0C,0
  C,18,18,00,00,00
360 DATA 00,04,0E,1C,18,00,00,00,00,00,0
  6,1E,18,00,00,00
370 DATA 00,00,00,1F,1F,00,00,00
```


変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……各プレイヤーの戦車の座標

P(n)、Q(n)……各戦車の移動増分

TX(n)、TY(n)……各戦車から発射された弾の座標

XZ(n)、YZ(n)……各弾の移動増分

その他の変数

A……USR関数呼び出し用

A\$, B\$……データ設定用

C(n)……各弾の飛距離

D(n)……各戦車の向き

F(n)……弾フラグ

H(n)……砲塔の方向別スプライトパターン番号

I、J、K……ループ用

S……スティック入力用

T(n)……戦車の方向別スプライトパターン番号

V(n)……各戦車の残り耐久力

W(n)……各戦車の砲塔の向き

X……乱数初期化用

プログラム解説

10~20 初期設定

30 変数設定

40~50 タイトル

60 効果音

70 ゲーム画面表示

80 PSGレジスタ設定

90~100 戦車旋回計算

110~120 砲塔旋回計算

130 発砲判定

140 弾が移動中かの判定

150~160 戦車移動計算

170 戦車表示

180~200 弾移動計算・表示／命中判定

210 弾命中／ゲームオーバー判定

220 爆発

230 勝者表示

240 リプレイ

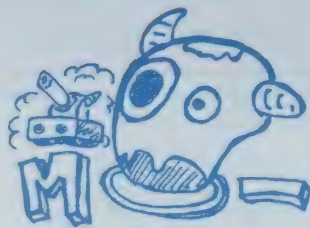
250 スプライトパターン定義

260 戦車の移動増分などのデータ(行10で読みこみ)

270~370 スプライトパターンデータ(行250で読みこみ)

プログラマから
ひとこと

本気でやらないでください



[MO-]このゲームの必勝法は近づいて撃つ／これにかぎります。理由はかんたん。連射できるからです。でもあまり本気でやらないでください。仲が悪くなっても私は知りませんからね。それはそうと、「遠浅の海の戦い」のプログラムを始めました。はっきりいって別物です。もし成完、まちがえた、完結したら送りますから、期待しないでまっけてくださいね。では。

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>0g52	20>niF2	30>sow1	40>2Jj4
50>eg80	60>8al1	70>MBP0	80>dpv0
90>LD71	100>L4Y0	110>I400	120>BJH0
130>W6j1	140>M210	150>0bx0	160>liD0
170>cHu0	180>dVQ6	190>5cu0	200>EBK2
210>cFe1	220>lqa1	230>c524	240>USj0
250>LI53	260>Oeu2	270>jGI0	280>a3J0
290>0gH0	300>UEH0	310>UOH0	320>sUH0
330>3RG0	340>UFG0	350>NYG0	360>SSG0
370>PP40			





潜水艦ゲーム

MSX2/2+ VRAM64K BY 江頭務

▶遊び方は45ページ

```
10 REM THE SUBMARINE GAME 1991-2-1 BY TS
UTOMU EGASHIRA
20 COLOR 15,1,1:SCREEN 5,1,0
30 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
40 CIRCLE(130,110),120,15,,,65
50 PAINT(130,110),6,15
60 CIRCLE(130,110),110,11,,,65
70 LINE (20,110)-(240,110),11
80 PAINT(130,100),15,11
90 PAINT(130,120),5,11
100 LINE(5,0)-(55,30),7,BF
110 LINE(205,0)-(255,30),7,BF
120 LINE(130,40)-(130,179),1
130 PRESET(76,10):PRINT #1,"SUBMARINE GA
ME"
140 COLOR 1,7
150 PRESET(14,10):PRINT #1,"SHIP"
160 PRESET(210,10):PRINT #1,"SCORE"
170 FOR T=1 TO 4:A$=""
180 FOR K=1 TO 8
190 READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
200 NEXT K
210 SPRITE $(T)=A$
220 NEXT T
230 DATA A5,42,A5,5A,3C,5A,3C,18
240 DATA 00,00,18,3C,24,FF,7E,3C
250 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80
260 DATA 80,40,20,10,08,04,02,01
270 SH=1:SC=0
280 PRESET(226,20):PRINT #1,"0"
290 ON SPRITE GOSUB 640
300 ON STRIG GOSUB 580
310 TF=0:BK=0:N=0
320 IF SH-SC>10 THEN 790
330 PRESET(14,20):PRINT #1,SH
340 SH=SH+1
350 S=RND(-TIME)*4.5+1:D=RND(-TIME)
360 A=20:B=225:C=S:T=2:Y2=97:Y3=0:Y4=0
370 IF D>.5 THEN A=225:B=20:C=-S
380 SPRITE ON:STRIG(0) ON
390 FOR X2=A TO B STEP C
400 IF BK=1 THEN 510
410 IF BK=0 THEN PUT SPRITE 2,(X2,Y2),1,
2
420 IF TF=1 THEN X3=X3+T:Y3=Y3-T:X4=X4-T
:Y4=Y4-T
430 IF Y3<110 THEN TF=0:PUT SPRITE 3,(12
0,217),0,3
440 IF Y4<110 THEN PUT SPRITE 4,(140,217
),0,4
450 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 3,(X3,Y3),15
,3
460 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 4,(X4,Y4),15
,4
470 N=N+1
```

```
480 IF TF=0 AND BK=0 AND (N MOD 8)=1 THE
N PLAY"L805B"
490 NEXT X2:STRIG(0) OFF
500 PUT SPRITE 2,(X2,217),1,2
510 FOR I=1 TO 50
520 IF TF=1 THEN X3=X3+T:Y3=Y3-T:X4=X4-T
:Y4=Y4-T
530 IF Y3<110 THEN TF=0:PUT SPRITE 3,(12
0,217),0,3
540 IF Y4<110 THEN PUT SPRITE 4,(140,217
),0,4
550 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 3,(X3,Y3),15
,3
560 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 4,(X4,Y4),15
,4
570 NEXT I:GOTO 310
580 STRIG(0) OFF:TF=1:X3=73:Y3=150:X4=17
2:Y4=150
590 SOUND 2,0:SOUND 3,0
600 SOUND 6,3:SOUND 7,46
610 SOUND 9,16:SOUND 11,54
620 SOUND 12,159:SOUND 13,0
630 RETURN
640 SPRITE OFF:SC=SC+1:TF=0:BK=1
650 PUT SPRITE 3,(122,217),0,3
660 PUT SPRITE 4,(131,217),0,4
670 PUT SPRITE 1,(122,97),6,1
680 SOUND 2,0:SOUND 3,0
690 SOUND 6,30:SOUND 7,46
700 SOUND 9,16:SOUND 11,27
710 SOUND 12,79:SOUND 13,0
720 FOR I=1 TO 500:NEXT I
730 PUT SPRITE 2,(122,217),0,2
740 FOR I=1 TO 500:NEXT I
750 PUT SPRITE 1,(126,217),0,1
760 PRESET(218,20):PRINT #1,SC
770 RETURN
780 SOUND 2,0:SOUND 3,0
790 SOUND 6,60:SOUND 7,46
800 SOUND 9,16:SOUND 11,54
810 SOUND 12,159:SOUND 13,0
820 PAINT(130,180),9,11
830 COLOR 1,9:PRESET(96,90):PRINT #1,"GA
ME OVER"
840 PRESET(75,130):PRINT #1,"あなた の せんすいか
ん は"
850 PRESET(87,150):PRINT #1,"けきは されました
!"
860 FOR I=1 TO 2500:NEXT I:COLOR 15,1,1:
END
```


変数の意味

スプライト座標

X2、Y2……敵艦の座標
X3、X4、Y3、Y4……魚雷の座標

その他の変数

A……敵艦の出現位置
A\$, B\$……スプライトパターン定義用
B……敵艦の消失位置
BK……命中フラグ
C……敵艦の移動方向
D……出現位置決定用
I、K……汎用ループ用
N……効果音カウンタ
S……敵艦の移動速度
SC……スコア
SH……敵艦出現数
T……魚雷の移動速度
TF……魚雷の発射フラグ

プログラム解説

10 REM文
20~30 初期設定
40~160 ゲーム画面作成
170~220 スプライトパターン

定義

230~260 スプライトパターンデータ(行190で読みこみ)
270 スコア、敵艦出現数初期化
280 初期スコア表示
290 スプライト衝突時の割りこみ先指定
300 トリガー入力時の割りこみ先指定
310 変数設定
320 ゲームオーバー判定
330 敵艦出現数表示
340~370 敵艦出現位置設定
380 各種割りこみ許可
390~490 メイン処理
390 敵艦移動ループ開始
400 命中判定
410 敵艦表示
420~460 魚雷移動計算・表示
470~480 効果音
490 ループ終了/トリガー入力時の割りこみ禁止
500 敵艦消去
510~570 敵艦消失後の魚雷移動計算・表示
580~630 魚雷発射サブ
640~770 敵艦爆発サブ
780~860 ゲームオーバー



KYORO KYORO



プログラマからひとこと

最高の人間ドラマなめだ

【江頭務】はじめまして、文鳥の「チャッピー」くんと一緒にこんにちわ/見てのとおりの中年のおじさんの登場です。私がこたつにはいてMSXのキーボードをたたいていると、このチャッピーが私の指先を追いかけ、チョンチョンとくちばしでつついてまわります。そんな楽しい雰囲気の中で、ゲーム作りに親しんでいます。このゲームは、おじさんの大東亜戦争はなやかなりしころの帝国海軍時代の思い出? をもとに作ってみました。連射になじんだ反射神経の権化のような若い諸君にとっては、いささか面食らうゲームだ。一隻の敵艦に対しては、たった1回の魚雷の発射のチャンスしか許されないのだ。「当たってくれよ」と祈るような気持ちで発射した魚雷が、海面に白い航跡を引きながらゆっくりと敵艦に近づいてゆく静寂の時間こそは、まさしく期待と不安の交錯する最高の人間ドラマなのだ(ちょっとオーバーかな?)。



プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>vXM0	20>2e10	30>0U30	40>0130
50>9210	60>4x20	70>qY30	80>g210
90>H210	100>jb20	110>af30	120>G730
130>Gt70	140>3A00	150>Y730	160>Dj30
170>mb20	180>v010	190>L490	200>0700
210>s110	220>R700	230>em40	240>us40
250>TM40	260>BK40	270>IC10	280>C420
290>Zn00	300>4010	310>qQ20	320>EU20
330>5x10	340>Sr00	350>iAB0	360>F0F0
370>MTA0	380>xc10	390>Hc20	400>6020
410>8k50	420>v4Q0	430>P9A0	440>H370
450>Es50	460>Yt50	470>iU00	480>LZF0
490>t720	500>GK20	510>f710	520>v4Q0
530>P9A0	540>H370	550>Es50	560>Yt50
570>MY00	580>wVI0	590>1u00	600>s510
610>HI10	620>tU10	630>M200	640>RM60
650>RL20	660>AN20	670>Dw10	680>1u00
690>OF10	700>xB10	710>ZL10	720>pL20
730>5L20	740>pL20	750>JL20	760>LB20
770>M200	780>1u00	790>OI10	800>HI10
810>tU10	820>v910	830>RJ80	840>hGG0
850>HxC0	860>nF60		



オイルショック'91

MSX MSX2/2+RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は45ページ

```

10 SCREEN1,1:COLOR15,5,1:WIDTH32:KEYOFF:
AS="D669B6FFFFFFFFFFFFFFFFFAAFF55AA0000C0
7098EC16CB25DEBD639C73BCC13EDEBD639C73BC
C13E7EFFFFFFFFFFFFF7E80CCFE9F60C000000133
7FF906030000B4483078687868307050F02E3966
797E0E0A0F649C669E7E68E1154F1EFEF5"
20 DEFINTC-Z:FORI=0TO5:FORJ=0TO7:VPOKE16
00+I*64+J,VAL("&H"+MID$(AS,I*16+J*2+1,2)
):NEXTJ,I:FORI=0TO4:B$="":FORJ=0TO7:B$=B
$+CHR$(VAL("&H"+MID$(AS,97+I*16+J*2,2)))
:NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:FORI=0TO6:VPOKE
8217+I,VAL("&H"+MID$(AS,177+I*2,2)):NEXT
:A=4:U=22
30 A=A+2:M$="":B$=CHR$(30)+STRING$(12,CH
R$(29)):M$=" " + B$ + " I THANK YOU
♥!" + B$ + " "
40 BEEP:CLS:U=U-2:X=1:B=0:P=5:FORI=0TO2:
LOCATE0,21+I:PRINT"ネネネネネネ"+STRING$(U,"
ね")+STRING$(23-U,"ネ");:NEXT:FORI=0TO4:LO
CATERND(1)*28,RND(1)*10+5:PRINT"みみみ":X(I
)=8:LOCATE0,16+I:PRINT"ミミミミミミ":NEXT:R
=72:LOCATE5,0:PRINT"HI・SCORE"D":SCORE"C
50 IFB+1>UTHEBEEP:PLAY"V12L8EDC.":GOSUB
160:C=0:LOCATE11,12:PRINT"SEA DEAD...":F
ORI=16TO90:PUTSPRITE0,(X+SIN(I)*3,I*2),6
,I/3MOD2:PUTSPRITE2,(R+IMOD2,160),1,3:I=
I*(1+(-STRIG(0)*89)):NEXT:GOTO40
60 IFX<10RX>236THENA=-A:X=X+A
70 S=S*(N<175):I=ABS(A/2):T=STICK(0):X=
X+(T=7)*I-(T=3)*I+A:IFSTRIG(0)ANDN=39THE
NS=-1
80 IFSTHENGOSUB110ELSE SOUND7,7:SOUND6,0:
SOUND8,15:SOUND12,20:SOUND13,1:N=39:PUTS
PRITE2,(R,152+RMOD6),11,3+Z:Z=RND(1)*2:R
=R+4*Z+4*(R>U*8+46):SOUND1,2

```

```

90 IFP=0THENIFU=10THEN130ELSELOCATER/8-6
,18:PRINTM$:PLAY"SLBCC.C.CC.", "SM900003L
8EE.D.DE.":B=INT(B):I=(U-B-1)*5:LOCATE5,
9:PRINTSTRING$(U-B-1,"ね");" * 5 =":I:C=C
+I:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO40
100 B=B+(30-U)/1000*P:FORI=21TO23:LOCATE
8+B,I:PRINT"ね";:NEXT:PUTSPRITE0,(X,16),1
4,-(1/2)*(SGN(A)-1):PUTSPRITE1,(X,N-16),
3,2:GOTO50
110 SOUND7,56:SOUND8,15:SOUND0,N:N=N+8:I
FVPEEK(6144+INT((N/8))*32+INT(X/8))=208T
HENS=0:J=N/8:I=J-16ELSEReturn
120 SOUND6,9:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND13
,1:P=P+(X(I)=8):LOCATEX/8,J:IFX/8<X(I)TH
ENPRINT"リ";:LOCATEX(I),J:PRINT" ":X(I)
=X/8:RETURNELSEPRINT" ":RETURN
130 BEEP:AS="V1404L2AL8FGAO5D04L4BGFL16E
FG2L8EFGBA4G2L16CDF2L8CDFGF4E2FG1"
140 FORI=0TO23:LOCATE0,23:PRINTCHR$(13):
NEXT:FORI=0TO5:LOCATERND(1)*15+15,I*2:PR
INT"みみみ":NEXT:FORI=0TO11:LOCATE0,I:PRIN
TSTRING$(8+I,"ミ");:LOCATE0,I+12:PRINTSTR
ING$(32,"ね");:NEXT:FOR I=0 TO 9:Y(I)=RND
(1)*240:Z(I)=RND(1)*60+96:NEXT
150 GOSUB170:VPOKE8221,79:LOCATE3,9:PRIN
T"♥ HAPPY ♥":GOSUB160:FORI=0TO1:GOSUB170
:I=-STRIG(0):NEXT:VPOKE 8221,30:U=22:FOR
I=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO30
160 LOCATE2,3:PRINT"せんせき";C=D*D*(1+(C>D)
)-(C>D)*C:N=0:S=0:U=22:RETURN
170 FORJ=0TO9:FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(Y(I)
,Z(I)),11,3+RND(1)*2:Z(I)=Z(I)+INT(RND(1)
)*5)-2:IFSTRIG(0)=0THENNEXTI,J
180 IFPLAY(0)=0THENPLAYAS,"R64"+AS,"R32"
+AS:RETURNELSERETURN

```

プログラマから
ひとこと

マップア超はえ〜

【木内靖】このゲームは、現在の湾岸情勢をみんなに理解してもらおうと思い、作りました。というのは建前で、本音をいうとゲームアイデアがなかったからです。このゲームで、鳥にミサイルを当てないでください。教育上よくありません。ぼくのクラスにヌラリというあだ名の男がいます。このヌラリという男はMファンとMマガ両方にウラ技を送って両方採用された経験を持っています。このヌラリがよく口にする言葉「マップア超はえ〜」。この言葉の意味は、誰もわからない。誰かわかったら、教えてください。この変なイラストはF. Sが描きました。松本市にあるパソコンガレージはいい店だ。店長、もっと安くしなきゃ買ってやらんぞっ!!



変数の意味

スプライト座標

X……爆撃機のX座標
N……ミサイルのY座標
R……鳥のX座標
Y(n)、Z(n)……鳥の座標→
エンディング時に使用

テキスト座標

X(n)……流出している原油の
X座標

その他の変数

A……爆撃機の移動増分
AS……データ読みこみ用

B……原油に覆われた海の面積
B\$……メッセージ作成用
C……スコア
D……ハイスコア
I、J……ループ用
M\$……クリアメッセージ
P……残りのパイプ
S……ミサイルフラグ
T……スティック入力用
U……海の面積
Z……鳥の座標増分

プログラム解説

10 初期画面設定/データ設定
20 変数型宣言/キャラクタパ
ターン定義/スプライトパター
ン定義

30 メッセージ設定
40 ゲーム画面作成
50 ゲームオーバー判定
60~70 爆撃機移動計算/ミサ
イル発射判定
80 ミサイル落下判定/鳥表示
/鳥移動計算
90 ラウンドクリア判定

100 爆撃機・ミサイル表示
110 ミサイル移動計算/ミサ
イル命中判定
120 パイプ消去
130~150 エンディング
160 スコア表示サブ
170~180 エンディングサブ
(鳥表示/BGM演奏)

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>BMH6	20>Sun7	30>aMr1	40>eTi6
50>2Lr3	60>hQ80	70>EFK1	80>jjG2
90>DBL4	100>VYZ1	110>44T1	120>qGk1
130>YBe0	140>d9u4	150>VHn1	160>fgb0
170>kbT1	180>ZRE0		

CRACKS クラックス

MSX MSX2/2+RAM8K BY 塚原修

▶遊び方は47ページ

注意

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボ
ードからは直接打ちこめませんので、KEY1, CHR\$(255)を実行
して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 SCREEN1,1:WIDTH8:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
IMM(9,13):FORL=0TO320STEP64:RESTORE320:F
ORV=768TO799:READA:VPOKEV+L,255-A:NEXTV,
L
20 FORI=8204TO8208:READA:VPOKEI,A:NEXT
30 C$=CHR$(31)+STRING$(2,29):FORI=0TO4
40 READA$,B$:BL$(I)=A$+C$+B$:NEXT
50 SPRITE$(0)=CHR$(254)+"■"+CHR$(12
7):FORBC=1TO4:READC:C(BC)=C:NEXT
60 CLS:FORV=0TO13:FORX=0TO9:M(X,Y)=0:NEX
TX,Y:P=0:WA=200
70 LOCATE0,7:FORV=1TO6:FORX=1TO4:PRINTB
L$(0)+CHR$(30):;NEXTX:PRINT:NEXTY
80 X=INT(RND(-TIME)*4+3):Y=4
90 C=INT(RND(-TIME)*4+1)
100 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<5)-(S=7)*(X
>=4)
110 PUTSPRITE0,(X*16+46,Y*16-10),C(C),0
120 IFM(X,Y)=0THEN170
130 Y=Y+1:FORU=0TOWA:NEXT
140 PUTSPRITE0,(X*16+46,Y*16-10),C(C),0
150 IFY>9THENLOCATE0,4:PLAY"S1301C4.":PR
INT"GAMEOVER":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:GOTO60
160 IFM(X,Y)=0THEN170ELSE100
170 PUTSPRITE0,(0,209):M(X,Y)=C
180 PLAY"V15M150S0T12008C":B=0
190 FORI=0TO3:X(I)=0:Y(I)=0:NEXT
200 LOCATE(X-3)*2,(Y-4)*2+7:PRINTBL$(C):
```

```
210 F=0:F(0)=0:FORK=X-3TOX+2:IFM(K,Y)<>C
THENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(0)=K:Y(
0)=Y:IFM(K+1,Y)=CTHENF(0)=1ELSEELSENEXT
220 F=0:F(1)=0:FORK=Y-3TOY+2:IFM(X,K)<>C
THENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(1)=X:Y(
1)=K:IFM(X,K+1)=CTHENF(1)=1:IFM(X,K+2)=C
THENF(1)=2ELSEELSENEXT
230 F=0:F(2)=0:FORK=-3TO2:IFM(X+K,Y+K)<>
CTHENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(2)=X+K
:Y(2)=Y+K:IFM(X+K+1,Y+K+1)=CTHENF(2)=1EL
SEELSENEXT
240 F=0:F(3)=0:FORK=-3TO2:IFM(X+K,Y-K)<>
CTHENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(3)=X+K
:Y(3)=Y-K:IFM(X+K+1,Y-K-1)=CTHENF(3)=1EL
SEELSENEXT
250 IFX(0)<>0THENFORL=X(0)-2TOX(0)+F(0):
M(L,Y(0))=0:LOCATE(L-3)*2,(Y(0)-4)*2+7:P
RINTBL$(0):;NEXT:P=P+12+4*F(0):B=1
260 IFX(1)<>0THENFORL=Y(1)-2TOY(1)+F(1):
M(X(1),L)=0:LOCATE(X(1)-3)*2,(L-4)*2+7:P
RINTBL$(0):;NEXT:P=P+9+3*F(1):B=1
270 IFX(2)<>0THENFORL=-2TOF(2):M(X(2)+L,
Y(2)+L)=0:LOCATE(X(2)+L-3)*2,(Y(2)+L-4)*
2+7:PRINTBL$(0):;NEXT:P=P+15+5*F(2):B=1
280 IFX(3)<>0THENFORL=-2TOF(3):M(X(3)+L,
Y(3)-L)=0:LOCATE(X(3)+L-3)*2,(Y(3)-L-4)*
2+7:PRINTBL$(0):;NEXT:P=P+15+5*F(3):B=1
290 IFB=1THENPLAY"L6407CDE":WA=WA-10
300 LOCATE0,2:PRINTUSING"SCORE###":P
310 FORU=0TO150:NEXT:GOTO80
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,9,17,9,49,65,
65,129,13,2,0,0,5,10,16,255,65,65,33,33,
3,1,1,255,150,84,60,184,214,``,``,hi,jk,
pq,rs,xy,z{,♠,♥,♣,♦,5,3,11,13
```

変数の意味

スプライト座標

X,Y.....移動中のブロックの
位置

テキスト座標

X(n),Y(n).....3つ以上の
並びの起点(nは並びの方向で

0~3の範囲)

その他の変数

A,A\$,B\$.....データ読み
こみ用
B.....3つ以上並んでいれば1,
並んでいなければ0
BC,I,K,L,U,V.....
ループ用
BL\$(n).....ブロック表示用

文字列(0:床,1:青,2:
緑,3:クリーム色,4:赤紫)
C.....移動中のブロックの種類
データ読みこみ用
C\$.....ブロック表示用文字列
作成用
C(n).....ブロックの色
F.....並んだ数のカウンタ
F(n).....並んだ数-3(nは
配列Xと同じ)

M(n,m).....仮想VRAM(n
は0~9,mは0~13)⇨ゲーム
フィールドはnが3~6,mが
4~9。他の部分は3つ並んだ
が調べるとき、添字の範囲に収
めるためにある
P.....スコア
S.....スティック入力用
WA.....待ち時間の長さ⇨全体
の速度調整用

プログラム解説

10~50 プログラム初期化

10 画面初期化/配列宣言/
キャラクタパターン定義

20 キャラクタの色設定

30~40 ブロック表示用文字
列作成

50 スプライトパターン定義

60~70 ゲーム初期化

60 画面クリア/変数初期化

70 床の表示

80~90 次のブロックの設定

100~160 メイン処理

100~110 ブロックの横移動

120 落下判定

130~140 縦移動/時間待ち

150 ゲームオーバー判定処理

160 落下判定

170~310 ブロックを置く処理

170~200 キャラクタによる
ブロック表示/並び判定の準
備

210~240 3つ以上並んだか
の判定

250~280 並んだブロックの
消去とスコア加算

290 並んだときの効果音と
待ち時間用変数更新

300 スコア表示

310 時間待ち

320 キャラクタのパターンと
色、ブロック表示用文字列、ブ
ロックの色データ(行10~20、
40~50で読みこみ)

補足

行60の終わりの200を大きく
すると、全体の速度を遅くする
ことができます。

プログラマから
ひとこと

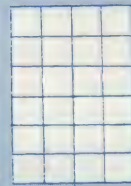
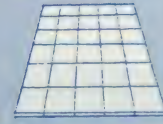
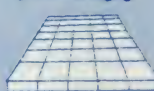
88でもこのゲームを作った

【塚原修】プログラムポシットNO. 13はもう出な
いのですか。88でもこのゲームを作ったけど送る
ところがないので困っている。
シドニーシェルドンは最高だ!!

CRACKS

KLAX

CLACKS



プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>Vw51	20>bl40	30>QV70	40>gY70
50>6Tb0	60>6nL0	70>gnN0	80>qn60
90>Ch40	100>WAN0	110>FG70	120>PH20
130>0e30	140>FG70	150>9Dd0	160>Gh30
170>FI40	180>7M50	190>X260	200>D280
210>sno1	220>gMk2	230>vnV2	240>svV2
250>R6f1	260>uCf1	270>bov1	280>fuv1
290>Bm70	300>SQ30	310>SH20	320>OCs2

遠浅の海の戦い

MSX2/2+VRAM64K BY MO-

▶遊び方は48ページ

```

10 CLEAR300:MAXFILES=2:DEFINT A-Z:SCREEN1
:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH32:SCREEN5,2,0:
DEFUSR=&H156:DEFUSR1=&H41:DEFUSR2=&H44:A
=USR1(0)
20 ONERRORGOTO1190:DIM X(1,3),Y(1,3),XZ(
8),YZ(8),M(1,3),A(1,3),D(1,3),W(1,3),R(1
,3),SS(1,3),M1(3),A1(3),D1(3),R1(3),W1(3
),B(3),DW(1,3),C(1)
30 RESTORE1490:FORI=0TO8:READXZ(I),YZ(I)
:NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:READNAS(I,J),M
(I,J),A(I,J),D(I,J),R(I,J),W(I,J):NEXT:N
EXT
40 OPEN"GRP:"AS#1:FORI=3TO1STEP-1:SETPAG
EI,I:CLS:NEXT:GOSUB1260:FORI=0TO1:PRESET
(108+I,170),,TPSET:PRINT#1,"ほうけ"キ":PRESE
T(104+I,185),,TPSET:PRINT#1,"しゅうりょう":NEX
T
50 FOR I=0 TO 239 STEP 14:COPY(0,0)-(15
,16),1 TO (I,20),1,TPSET:NEXT:FOR I=7 TO
239 STEP 14:COPY(0,0)-(15,16),1TO(I,31)
,1,TPSET:NEXT:LINE(0,0)-(255,161),12,BF:
FORJ=2TO0STEP-1:FORI=0TO132STEP22:COPY(0
,20)-(255,47),1TO(J,I+J),0,TPSET:NEXT:NEXT
XT
60 FORI=0TO2:LINE(100-I,165-I)-(156-I,19
8-I),11,B:NEXT:COPY(0,0)-(255,211),0TO(0
,0),1
70 GOT0730

```

```

80 SCREEN5,2:A=USR1(0):RESTORE1590:FORI=
0TO1:FORJ=0TO3:READX(I,J),Y(I,J),SS(I,J)
:NEXT:NEXT:COLOR=(12,0,0,4):GOSUB1280:CO
PY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0:FORI=0TO24
:X=40+RND(1)*146:Y=5+RND(1)*150:PAINT(X,
Y),5,7:NEXT:X=RND(-TIME)
90 P=0:G=0:PP=1:TU=50:FORI=0TO1:FORJ=0TO
3:PUTSPRITEI*4+J+1,(X(I,J),Y(I,J)),14-I*
11,I:DW(I,J)=D(I,J):NEXT:FF(I)=0:NEXT:A=
USR2(0)
100 'MAIN *****
110 PLAY"S0M20000L1604EDEDEDEDEGB","S0L1
602CDCDCDCDEDC"
120 IFP=0THENN=INT(RND(1)*5)+1:PRESET(10
6,202):PRINT#1,USING"ター:##":51-TU
130 C(0)=14-P*11:C(1)=8:FORI=0TO1:LINE(
10+I*158,165)-STEP(85,46),0,BF:NEXT:IFD(
P,G)<1THEN240
140 X=X(P,G):Y=Y(P,G):M=M(P,G)+(N>3ANDW(
P,G)<50):X(P,G)=-1:GOSUB510
150 IFM=0ORSTRIG(P)THENX(P,G)=X:Y(P,G)=Y
:GOTO270
160 S=STICK(P):GOSUB690:IFS=0ORS=1ORS=5T
HEN150
170 X=X+XZ(S):Y=Y+YZ(S):M=M-1:F=0:FORI=0
TO1:FORJ=0TO3:IFX=X(I,J)ANDY=Y(I,J)THENF
=1
180 NEXT:NEXT:IFPOINT(X+4,Y+4)>4ORF=1TH
ENX=X-XZ(S):Y=Y-YZ(S):M=M+1
190 SS(P,G)=S:GOSUB560
200 PUTSPRITEP*4+G+1,(X,Y),,P:GOSUB690
210 IF STICK(P)=S THEN 210

```



```

220 GOTO 150
230 PUTSPRITE0,(0,212):GOSUB620:BEEP:PLA
Y"S0M900003L16G.R16CEG","S0L1604B.R16EGB
":PUTSPRITEP*4+G+1,,14-P*11
240 IFPLAY(0)THEN240
250 IFFF(PP)=4THEN650
260 G=G+1:IFG<4THEN130ELSEG=0:SWAPP,PP:B
EEP:TU=TU+(P=0):IFTU>0THEN110ELSE660
270 'END or ATTACK *****
280 BEEP:YY=168:GOSUB620:PLAY"S0M700004L
16DFA","S005L16CEG"
290 IFSTRIG(P)ORSTICK(P)<>0THEN290
300 S=STICK(P):GOSUB690:IFSTRIG(P)THEN33
0ELSEIFNOT(S=1ORS=5)THEN300
310 GOSUB620:IFS=1THENYY=168ELSEYY=183
320 GOSUB620:GOTO300
330 FORI=0TO1:I=1+STRIG(P):NEXT:IFY=168
THEN360ELSE230
340 GOTO300
350 'ATTACK *****
360 TI=0:PLAY"06S0M5000L8AC":FORI=0TO999
:NEXT
370 S=STICK(P):GOSUB690:IFS=0ORS=1ORS=5T
HEN370
380 IFS=SS(P,G)ORS=SS(P,G)-4ORS=SS(P,G)+
4THENK=(A(P,G)/2+10/N-(TI<3)*(10-N))/3+I
NT(RND(1)*5)ELSEK=(A(P,G)+10/N-(TI<3)*(1
0-N))/3+INT(RND(1)*4)
390 TX=X+XZ(S):TY=Y+YZ(S):R=R(P,G)-1:F1=
9:F2=9:GOSUB600
400 PUTSPRITE0,(TX,TY),1,4:FORI=0TO1:FOR
J=0TO3:IFX(I,J)=TXANDY(I,J)=TYANDD(I,J)>
0THENF1=I:F2=J
410 NEXT:NEXT:IFF1=9THENR=R-1:TI=TI+1:IF
R=-1THENGOSUB710:GOTO230ELSEIFTX<0ORTX>2
55ORTY<0ORTY>143THEN230ELSETX=TX+XZ(S):T
Y=TY+YZ(S):GOTO400
420 GOSUB440:GOTO230
430 'HIT? *****
440 HS="11111111"+STRING$(((100+(TI*N)/5
)-W(P,G))/2,48):IF(MID$(HS,INT(RND(1)*(L
EN(HS)-1))+1,1))="1"THENGOSUB470ELSEGOSU
B710
450 RETURN
460 'BOM *****
470 GOSUB610:FORI=0TO10:FORJ=2TO3:FORW=0
TO99:NEXT:PUTSPRITE0,(X(F1,F2)+(J-2),Y(F
1,F2)-J),J+7,J:COLOR=(12,7,3,0):COLOR=(1
2,0,0,4):NEXT:NEXT:D(F1,F2)=D(F1,F2)-K
480 IFD(F1,F2)>0THENRETURN
490 PUTSPRITEF1*4+F2+1,(X(F1,F2),Y(F1,F2
)),1,7:COLOR9:PRESET(10+P*168,165):PRINT
#1,NA$(F1,F2):PRESET(40+P*168,180):PRINT
#1,"ケキチン":GOSUB610:PRESET(10+P*158,200)
:COLOR7:PRINT#1,"push key":FORW=0TO1:W=-
STRIG(P):NEXT:FF(F1)=FF(F1)+1:RETURN
500 'DATA PRINT *****
510 COLOR 7:PRESET (10+PP*158,165):PRINT
#1,NA$(P,G)
520 COLOR 2:PRESET (PP*158+65,190):PRINT
#1,USING"W:##":W(P,G)
530 COLOR 3:PRESET (10+PP*158,190):PRINT
#1,USING"A:##":A(P,G)
540 COLOR 5:PRESET (10+PP*158,200):PRINT
#1,USING"D:##":D(P,G)

```

```

550 COLOR 9:PRESET (PP*158+65,180):PRINT
#1,USING"R:##":R(P,G)
560 COLOR10:PRESET (PP*158+65,200):PRINT
#1,"*: ":Z=VAL(MID$(" 630 630",SS(P,G)
,1)):LINE(PP*158+84,201+Z)-(PP*158+90,20
7-Z),10
570 COLOR 15:PRESET (10+PP*158,180):PRIN
T #1,USING"M:##":M
580 RETURN
590 'SOUND *****
600 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND7,17:SOUND1
2,50:SOUND13,0:RETURN
610 SOUND2,42:SOUND9,0:SOUND12,255:SOUND
13,0:RETURN
620 'SELECT SUB *****
630 LINE(102,YY)-(152,YY+10),15,BF,XOR:R
ETURN
640 'GAME OVER *****
650 LINE(0,161)-(255,211),0,BF:FORI=0TO4
9:GOSUB600:GOSUB610:NEXT:COLOR7:PRESET(6
0,170):PRINT #1,"Player ";P+1"/ シェウリ!":G
OTO670
660 LINE(0,161)-(255,211),0,BF:COLOR3:PR
ESET(44,170):PRINT#1,"ひ き わ け て あ
る":FORJ=0TO2:FORI=15TO4STEP-1:PLAY"08L16
V=I;C","06L16V=I;E","07L16V=I;G":NEXT:NE
XT:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
670 COLOR3:PRESET(77,195):PRINT#1,"Push
space":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1))
:NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:D(I,J)=DW(I,J)
:NEXT:NEXT:GOTO 730
680 'フネテンメツ *****
690 PUTSPRITEP*4+G+1,,C(0):SWAPC(0),C(1)
:RETURN
700 'ミスハシラ *****
710 GOSUB600:FORI=0TO40:FORJ=0TO1:PUTSPR
ITE0,(TX+1,TY-5),7+J*8,J+5:NEXT:NEXT:RET
URN
720 'MENU *****
730 SCREEN1,1:COLOR15:X=RND(-TIME):PRINT
SPC(72)"[とおさの うみの たかい]"SPC(113)"1 ...
GAME START"SPC(80)"2 ... EDIT"SPC(86)"3 ...
LOAD"SPC(86)"4 ... END"SPC(118)"こうもく
を せんたくしてくたさい":A=USR(0)
740 AS=INPUT$(1):A=VAL(A$):IFA<1ORA>4THE
N740ELSEONAGOTO760,790,1080,1130
750 'GAME START *****
760 CLS:PRINTSPC(72)"I GAME START "SPC(
113)"かいいきを していきたくたさい"SPC(113)"かいいき(1~30
000)="":A=USR(0)
770 LINEINPUTA$:A=VAL(A$):IFA<1ORA>30000
THEN730ELSEX=RND(-A-9999):GOTO80
780 'EDIT *****
790 CLS:PRINTSPC(12)"[ EDIT ]"SPC(47)"PL
AYER=(1 or 2/exit=3)":A=USR(0)
800 AS=INPUT$(1):P=VAL(A$)-1:IFP=2THEN73
0ELSEIFP<0ORP>1THEN790
810 PRINTA$:RESTORE1600:FORJ=0TO3:READM1
(J),A1(J),D1(J),R1(J),W1(J)
820 B(J)=60-(M(P,J)-M1(J))*10-A(P,J)+A1(
J)-D(P,J)+D1(J)-(R(P,J)-R1(J))*5-W(P,J)+
W1(J):NEXT
830 PRINTSPC(68)"かんめいの じゅうりょく(10もしない)"
SPC(32):FORI=0TO3

```



```

840 LOCATE0,7+I:PRINTMID$("せんかん しゅうし
ゅんけいしゅん ちゅうかん ",I*8+1,8);":N$(P
,I);:LOCATE10,7+I:LINEINPUTN$(P,I):IFLE
N(N$(P,I))>100RN$(P,I)="":THENLOCATE0,7
+I:PRINTSPC(32):GOTO840ELSENEXT
850 CLS:GOSUB1150:PRINTSPC(40)"けっけい = RE
TURN"
860 X=0:Y=0:A$="":SPRITE$(0)=CHR$(255):P
UTSPRITE0,(94+X*24,31+Y*16),10:A=USR(0)
870 S=STICK(0):G=STRIG(0):A$=INKEY$:IFS=
0ANDG=0ANDAS$=""THEN870
880 X=X+(S=3)*(X<4)-(S=7)*(X>0):Y=Y-G-(G
*(Y=3)*4):PUTSPRITE0,(94+X*24,31+Y*16),1
0:IFS=1ORS=5THENONX+1GOSUB970,990,1010,1
030,1050:LOCATE12+X*3,3+Y*2:PRINTUSING"#
#";A:LOCATE27,3+Y*2:PRINTUSING"##";B(Y)
890 IFSTRIG(0)THEN890ELSEIFAS<>CHR$(13)T
HEN870
900 LOCATE 0,20:PRINT"SAVE しますか? (Y/N)":
A=USR(0)
910 AS=INPUT$(1):IFAS="N"ORAS="n"ORAS="あ
"ORAS="え"THEN730ELSEPUTSPRITE0,0
920 CLS:FILES "*.FLT"
930 GOSUB950:OPENAS$+".FLT"FOROUTPUTAS#2:
FORI=0TO3:PRINT#2,N$(P,I):PRINT#2,M(P,I
),A(P,I),D(P,I),R(P,I),W(P,I):NEXT:CLOSE
#2:BEEP:GOTO730
940 'INPUT FILENAME *****
950 LOCATE 0,22:LINEINPUT"FILE NAME=":AS$
:IFLEN(AS$)>80RAS$=""THENLOCATE0,22:PRINTS
PC(31):GOTO950ELSERETURN
960 'EDIT SUB *****
970 IFS=1ANDB(Y)>9THENM(P,Y)=M(P,Y)+1:B(
Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDM(P,Y)>M1(Y)THENM(
P,Y)=M(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
980 A=M(P,Y):RETURN
990 IFS=1ANDB(Y)>0ANDA(P,Y)<99THENA(P,Y)
=A(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDA(P,Y)>
A1(Y)THENA(P,Y)=A(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1000 A=A(P,Y):RETURN
1010 IFS=1ANDB(Y)>0ANDD(P,Y)<99THEND(P,Y)
=D(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDD(P,Y)
>D1(Y)THEND(P,Y)=D(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1020 A=D(P,Y):RETURN
1030 IFS=1ANDB(Y)>4ANDR(P,Y)<99THENR(P,Y)
=R(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-5ELSEIFS=5ANDR(P,Y)
>R1(Y)THENR(P,Y)=R(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+5
1040 A=R(P,Y):RETURN
1050 IFS=1ANDB(Y)>0ANDW(P,Y)<99THENW(P,Y)
=W(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDW(P,Y)
>W1(Y)THENW(P,Y)=W(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1060 A=W(P,Y):RETURN
1070 'LOAD *****
1080 CLS:PRINT"PLAYER=(1 or 2/exit=3)":
A=USR(0)
1090 AS=INPUT$(1):P=VAL(AS)-1:IFP=2THEN7
30ELSEIFP<0ORP>1THEN1080
1100 PRINTAS:PRINT:FILES "*.FLT":GOSUB950
1110 OPENAS$+".FLT"FORINPUTAS#2:FORI=0TO3
:INPUT#2,N$(P,I):INPUT#2,M(P,I),A(P,I),
D(P,I),R(P,I),W(P,I):NEXT:CLOSE#2
1120 FORI=0TO3:B(I)=0:NEXT:GOSUB1150:PRI
NT:PRINT"なにがキーを おしてくたさい":AS=INPUT$(1):G
OTO730
1130 CLOSE:ONERRORGOTO0:END
1140 'FLEET DATA *****

```

```

1150 CLS:PRINT"
かんめい IMVIATIDFIRGIWVIBSI"
1160 FORI=0TO3:PRINT"
| | | | |
| | | | |":PRINT"|"+N$(P,I)+STRING$(1
0-LEN(N$(P,I)),32);:PRINTUSING"!##!##!#
#!##!##!##!"M(P,I);A(P,I);D(P,I);R(P,I)
;W(P,I);B(I):NEXT
1170 PRINT"
| | | | |
| | | | |":RETURN
1180 'ERROR *****
1190 IF ERR=53 THEN IFERL=1110THENPRINT"
"AS$.FLT"は ありません なにかキーをおしてくたさい":B$=INP
UT$(1):RESUME730 ELSEPRINT"かんたいファイルは ありま
せん":IFERL=1100THENPRINT"なにかキーをおしてくたさい":
B$=INPUT$(1):RESUME730 ELSE RESUME NEXT
1200 IF ERR=70 THEN PRINT:PRINT"DISKをセッ
トして なにかキーをおしてくたさい":B$=INPUT$(1):RESUME
1210 IF ERR=66 THEN CLOSE:KILLAS$+".FLT":
PRINT:PRINT"DISKがうちはいてす なにかキーをおしてくた
さい":B$=INPUT$(1):RESUME730
1220 IF ERR=68 THEN PRINT:PRINT"DISKをくかき
こみか>にして なにかキーをおしてくたさい":B$=INPUT$(1):RES
UME
1230 IF ERR=56 THEN LOCATE0,22:PRINTSPC(
31):PRINT:PRINT"ファイルめい"AS$.FLT"はへてす":
GOSUB950:RESUME
1240 ONERRORGOTO0
1250 'SYOKIKA *****
1260 RESTORE:AS$="":FORI=0TO1:FORJ=0TO15:
READB$:B$=BIN$(VAL("&H"+B$)):B$=STRING$(
8-LEN(B$),48)+B$:FORK=1TO8:PSET(0+I*8+K-
1,0+J),VAL(MID$(B$,K,1))*7:NEXT:NEXT:NEX
T
1270 PSET(7,16),7:PAINT(7,3),4,7:SETPAGE
0,0:RETURN
1280 RESTORE 1330:FOR I=0 TO 7:B$="":FOR
J=0 TO 31:READ AS$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A
$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1290 RETURN
1300 ' hex DATA
1310 DATA 01,06,08,30,40,80,80,80,80,80,
80,80,40,30,08,06,00,C0,20,18,04,02,02,0
2,02,02,02,02,04,18,20,C0
1320 ' battle ship 1
1330 DATA 00,00,00,00,02,06,06,0F,3F,3F,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,40,40,40,40,6
0,F8,F8,00,00,00,00,00,00
1340 ' battle ship 2
1350 DATA 00,00,00,00,09,0B,0B,0F,3F,3F,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,8
0,F8,F0,00,00,00,00,00,00
1360 ' bom 1
1370 DATA 01,02,02,01,07,05,03,07,05,07,
02,00,00,00,00,00,00,80,78,CC,3C,74,DB,E0,5
0,80,00,00,00,00,00,00,00
1380 ' bom 2
1390 DATA 00,00,00,01,03,05,03,06,06,05,
03,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,B0,50,F0,E0,C
0,A0,40,00,00,00,00,00,00
1400 ' tama
1410 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,03,01,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,C
0,80,00,00,00,00,00,00,00
1420 ' ミスシフキ1

```


1430 DATA 00,00,05,0A,10,19,1F,17,16,16,
1F,1B,15,15,1D,0F,00,00,00,80,80,C0,40,4
0,C0,C0,C0,40,40,40,C0,80
1440 ' ミスゞシフゞキ2
1450 DATA 00,00,00,00,05,0A,08,1C,17,17,
1A,1A,1E,1E,1B,0F,00,00,00,00,00,80,40,C
0,40,C0,C0,C0,C0,C0,80
1460 ' チンホゞツセシ
1470 DATA 00,00,00,00,02,01,03,22,15,22,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1
0,A0,20,00,00,00,00,00,00,00
1480 '
1490 DATA 0,0, 0,0, 7,-11, 14,0, 7,11, 0
0, -7,11, -14,0, -7,-11

1500 ' N A M E M A D R W
1510 DATA やまと , 04, 60, 70, 08, 40
1520 DATA みようこう , 06, 40, 50, 07, 50
1530 DATA おおよゞゞ , 08, 30, 40, 06, 55
1540 DATA ゆきかぜゞ , 11, 20, 35, 06, 59
1550 DATA むさし , 04, 60, 70, 08, 40
1560 DATA たかお , 06, 40, 50, 07, 50
1570 DATA あふゞゞくま , 08, 30, 40, 06, 55
1580 DATA ゆうまゞり , 11, 20, 35, 06, 59
1590 DATA 238,0,6, 231,11,6, 238,22,6,23
1,33,6, 0,110,2, 7,121,2, 0,132,2, 7,14
3,2
1600 DATA 3,50,60,6,20, 5,30,40,5,30, 7,
20,30,4,35, 10,10,25,4,39

変数の意味

スプライト座標

TX、TY……砲弾の位置
X、Y……行動中の艦の位置／
エディット時のカーソル位置／
汎用
X(n, m)、Y(n, m)……プ
レイヤーn+1の艦種mの位置
(mは0～3で順に戦艦、重巡洋
艦、軽巡洋艦、駆逐艦)
XZ(n)、YZ(n)……移動方
向に対応する座標増分
YY……白黒反転サブのパラメ
ータ(グラフィック座標)

その他の変数

A、A\$, B\$, F、H\$, Z
……汎用
A(n, m)……各艦の攻撃力

A1(n)、D1(n)、M1(n)、
R1(n)、W1(n)……エディ
ット時の各艦のパラメータの基
本値(順に攻撃力、防御力、速
度、射程距離、命中指数。nは
艦種で0～3の値)
B(n)……艦種nのボーナスポ
イント
C(n)……艦の点滅用カラーコ
ード
D(n, m)……各艦の防御力
DW(n, m)……各艦の防御力
保存用
F1……被弾艦のプレイヤー番
号-1
F2……被弾艦の艦種
FF(n)……沈没艦数(nはプ
レイヤー番号-1)
G……行動中の艦種／汎用
I、J、W……ループ用
K……被弾艦のダメージ／ルー

プ用
M……行動中の艦の移動力
M(n, m)……各艦の速度(移動
力の初期値)
N……波の高さ(1～5)
NAS(n, m)……艦名
P……攻撃側のプレイヤー番
号-1
PP……待機中のプレイヤー番
号-1
R……砲弾の飛距離が射程距離
を越えないかのチェック用カウ
ンタ
R(n, m)……各艦の射程距離
S……スティック入力用
SS(n, m)……各艦の向き
T1……砲弾の飛距離
TU……51-ターン番号の値
W(n, m)……各艦の命中指数
(命中率そのものではない)／波
を越えて進む力

プログラム解説

10 初期設定／キーバツファク
リアなどのUSR関数定義
20 エラー発生時の分岐先指定
／配列宣言
30 艦隊データ読みこみ
40～70 ゲーム画面作成
80～90 ゲーム初期化
80 各艦初期設定／スプラ
イトパターン定義／マップ表示
／浅瀬作成／乱数初期化
90 変数初期化／艦隊表示
100～120 プレイヤー交代(効
果音／プレイヤー1のときは波
の高さ設定とターン表示)
130～140 次の艦(変数設定／
パラメータ消去／沈没艦判定／
パラメータ表示)
150～220 移動
150 移動終了判定

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>gW11 20>bBa1 30>xvF1 40>IRQ2
50>4kZ5 60>hKh0 70>LD00 80>PmJ5
90>vN12 100>i4P0 110>qLK0 120>2mV0
130>BH01 140>DXf0 150>rYC0 160>opD0
170>0241 180>AYb0 190>W020 200>6u50
210>6B30 220>3E00 230>oI91 240>iA10
250>DC20 260>7fd0 270>o4N0 280>L7H0
290>RX50 300>a0N0 310>3R80 320>WY00
330>RpG0 340>1500 350>qio0 360>GrC0
370>VZD0 380>Ppn3 390>0nQ0 400>hX61
410>JTP2 420>t210 430>P4P0 440>w8t1
450>M200 460>ODP0 470>1JL2 480>qb20
490>B3n5 500>NrN0 510>14A0 520>dVE0
530>SZE0 540>efE0 550>onE0 560>0vw1
570>mZC0 580>M200 590>Rv00 600>Yg80
610>KT60 620>doN0 630>ab90 640>k500
650>OsP1 660>cEj3 670>pno1 680>1AQ0
690>cK70 700>sMQ0 710>bWZ0 720>N6P0
730>i3M4 740>xhQ0 750>fWN0 760>SED1
770>kYV0 780>95P0 790>sXT0 800>DRQ0
810>KuH0 820>R9M1 830>73R0 840>agq3

850>ni80 860>Tgf0 870>ZcN0 880>GvX4
890>R3A0 900>UDD0 910>hUZ0 920>e010
930>mLP1 940>NhM0 950>AQj0 960>YI00
970>cLZ1 980>pE10 990>k3u1 1000>FE10
1010>SKu1 1020>OE10 1030>mmv1 1040>6F10
1050>E6w1 1060>LF10 1070>5hN0 1080>VmD0
1090>9pQ0 1100>kr30 1110>2Dw0 1120>Ivj0
1130>S610 1140>cPM0 1150>hPS1 1160>rvR4
1170>B6S0 1180>ebN0 1190>2U45 1200>Yhh0
1210>bLO1 1220>tYr0 1230>iSo0 1240>mF00
1250>VEN0 1260>CYs2 1270>jA80 1280>LH51
1290>M200 1300>oj10 1310>g741 1320>Zj30
1330>Nx31 1340>qj30 1350>Jr31 1360>w210
1370>Cb41 1380>7310 1390>7C41 1400>N410
1410>Vk21 1420>Vb30 1430>tD61 1440>hb30
1450>M671 1460>SW30 1470>ND21 1480>EH00
1490>Z2K0 1500>0380 1510>DH60 1520>eS60
1530>ro60 1540>ag60 1550>S560 1560>v260
1570>qm60 1580>pp60 1590>ppa0 1600>MnL0

- ブはクラマから
ひとこと

まっいいか

補足

これは、ファンダムの投稿プログラム全体にいえることだろう。といっても、そんなに難しいことを要求しているわけではない。例えば、被弾艦のダメージ(行380)は、砲弾が敵艦に当たったことがわかってから(行460~490)計算するのが素直なやり方だと思うのだが、当たったかどうか分からないうちに計算するのは、あまりよいとはいえないだろう。

TWIN BALL

ツイン・ボール

MSX MSX2/2+RAM32K BY 赤崎和広

▶ 遊び方は46ページ

注意

このプログラムでは一部マシン語を使用しています。リストの行10~140はRIM文形式のマシン語データになっています。1文字ずつ、確実に打ちこんでください。また、行160の処理では、このRIM文形式のマシン語データを展開するためのマシン語の書きこみなどが行われているので、この行も注意して打ちこんでください。

```

10 'ABAAAIBBAAAACBAAAABJMNEKAACBAAAIBJMN
ENAACBAABABJMNEAABDALHILBCAOFABAAAIBBAA
AACBAACABJMNEKAACBAACIBJMNEAABDAABJMNE
ENAABDALHILBCAOFMJDOACBAACAABAAAIMNFCAA
MJNNCBKGNNNNNHOAANNEGAEIANNHHAANNOFNOBOK
KHNNCBAABLMNENAADKGNNDNMNENAAKPCDMN
20 'ENAAADOAHCDMNEAAMNPKNLPOAAMCPLNJDKLN
NNPOAACICBDKKJNNCDMNEAADKKINNCMDMNEAACP
CDMNEAADOADCDMNEAAMNPKNLPOAAMCPLNJDKLL
NNPOAACIBINNCLBIBEDKLMNPOAACIACDDCDHOML
HPCAABEBEBEBEBEHKMNJNFGAACBKNNMNDHNIMLDP
MLDPMLDPABAABIEPNNFGABCBKNNCDMNDHNI
30 'POADNKFLNLPOLNCCFLNLMPLDPLDPCBAA
AAGPCJCJCJCJCJAJCCLJNNMNEKAAMLEHCAAHCKLJ
NNCLCCLJNNDMMLDPPDBMKOLNIPDCMKPKNIPODD
MKAJNJPODEMCKCANJPDDFMKEONJPDDGMKPLNJPODH
MKFJNJPODIMKICNJPODJMKLCNJPODKMKODNJPODL
MKPLNJPODMMKODNJPODNNKHFNKCBKENNPODP
40 'NCPLNJDKLMNPOAACIABCDDEMDPLNJDKLDNN
NNHHAADKLENNNNHHABMDICNKDKLFNNNNHHADKLG
NNNNHHABMDICNKDKLMNPOAAMKICNKDKLHNNNNHH
AADKLINNNHHABMDICNKDKLNNPOABMKPLNJDMDC
LNNNDKKJNNCBAEBLMNENAADKKINNCMDMNEAADOAC
CDMNEAADOADCDMNEAAMNKLMDDKNKDKLM
50 'NNPOAAMKICNMKMDPLNJNMNDNJDKKPNNDMDCKP
NNMNLNLDKMANNDNMKKONLDCMANNDPLNJCKLJNN
DOCAMNENAADOACCDMNEAAMJDKLMNPOAACIANDK
KPNMMGACDCKPNNMNLNKBIMDKLJNNDOGMNENAA
DOGOCMDMNEAADKKPNMMGACDCKPNNMNLNKMPLNJ
DKLMNPOAACIADCKPNNMGAECDCKPNNMNLNKL
60 'MDFJNJCKLJNNDOGMNENAADOHACDMNEAADK
KPNMMGACDCKPNNMNLNKMPLNJDKLMNPOAAMKPL
NJMDICNMNDNJDKKONNDMDCKONNMNCLCBKENN
DKLMNPOAAMKAHNKCDHOADMKHFNKDKLMNPOAA
CIAFKPBOILBIACBOIBMNJDAABDCNKCBDGNKBGAE
AKFOADCDMNJDAABFCAPGBIAIAIALAMANBAID
70 'ALAAPNOFNNOBNNHOAEHOGABCI AFHIOPOBI
ADHIOOPMNNHHAENNEGAAIANNHHAONFPMCHPONA
DICCNNHOAEHOGAEIAFHIOOABBIADHIOOANNHH
AEBIANCBKENNDKLMNPOAACIABCDGGAAPNOFNNOB
DKLLNNPOAACAKDOABDCLNNNNCDMDNDNHKPDCLL
NNDKLLNNPOAAMKAFNMKLMNPOABCAAHKPDCL
80 'LMNMDFNMDOABDCLNNNNCDMDNDNHKPKPN
POAKDIDGNGAKDCKPNNDKLANNDMPOAKCNFNKDCLA
NNBICDKPDCLANNKLBNNDMPOAKCIAFDCLBNNBIBC
DKLCNNMDCLCNKPKDCLBNNCBKONNDEMNCNLAGAE
BBKPNNCBBEBIBKMGDAMNENAABDCLBAPGMJDKKONN
POAKDIAPCBBOIBIDOBMMNENAADKKONNMGCGBI
90 'AFDKONNMGDACBBPBIIMNENAAMJABELNLBFD
NLBGAI OFCBAADACLHMLFCAPLOBAKFOADCDMNJDA
BFCIMCBIOKAIAMAAAANAANAANBAACGLAAFFAAEH
AADKLMNPOAACICJPDCLNNNDCLMNNNDONACBAEBL
MNENAADKLONNDCKINNDKLPNDCKJNNCBKJNNCDCL
CDDGABCDGABMDNDNHMNJAAAMNOFNLDDKKONN

```

```

100 'DNDCKONNMNALNLDDKONNPOAACIAGDOABDCM
LNNMJDOADDCMLNNMJMNJAAAMNOFNLDOACDCMLNNM
JCGACAGAPKPBHBMNJDAABBAABDBLHKLDCAPLBOI
PMNJDAABBAABDBLHKLDCAPLDOAIFIMNJDAABANN
FCANIMJPDCLNNNCBAABLDONAMNENAACBAEBLDON
AMNENAAMJNLJJOGCACIADDOABMJKPMJDKMINN
110 'DNCICBDCMINNONFLMJNNDOAHMNEBABOGAEC
AAJDOAIMNEBABOGABCAPHBLHKLDCAOJMDMPNHDOA
CDCMINNKPMNFAAPOABCIAPPOAFCICKPOADCIEFP
OAHICIGEMDCHNNAGACCBDOBIDKMBNNIFIAAGPMNEKA
APOGBNCCCHNNAFCIACBIOKDOADDCMENNBIFFAGACC
BJOBKDKMBNNIFIAAGPMNEKAPOGBNCCCHNNAFCI
120 'ACBIOKDOBGDCMENNBI EADKMBNNPOBPMKCHN
NMNBCNNCDCCDMNEKAPOGBDIAHPOINDAADMDCHN
NDOABDCMDNNBI BNDKMBNNPOABMKCHNNMNBCNNMNE
KAAPOGBDIAHPOINDAACBIGGDOPDCMDNNDKMBNNG
HDKMCNNGPMNMGAAOOCAMNKCAAMNKCAADKMNNDNM
CNDKMDNNPOAAMKPMNMPAABCIAGDKMBNNNDNB
130 'AEDKMBNNMDCMBNKPDCCMDNNDKMBNNGHDKM
CNGPMNMGAAOOCAMNKCAADMMNKCAABIBFABDOBID
KCNNPOADCIADABJOBKDKMBNNCGAAGPAJMJDKMFN
NPOABCIADAPOBPCICMDKMGNNCGAAGPCJCJCJCJA
BNOBHGAADKMFNNFPBJAJDKMHNNPOABCAAEABADA
AAJMKNEKAPOGBDIAHPOINDAADKMHNNNOPODC
140 'MHNNDKMFNNNGHDKMGNNGPMNMGAAOOCAMNKCA
AMNKCAADKMHNNPOABCIAGDKMFNNNDNBIAEDKMFNN
MDCMFNNDKMFNNNGHDKMGNNGPMNMGAAOOLHMKCAAD
MMNKCAAMDMPNHAAAAIAFIIHIGIABABPPPPAFAAAA
AAAGAGEGHIHIDCBOAAAAAAAAAAHIGIAAKBGAABGA
PALABADAAAAEAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
150 CLEAR999,&HD74A:SCREEN1,2,0:COLOR15,
0,0:ONERRORGOTO1570:DEFINTA-Z:WIDTH32:0=
&HD74A:DEFUSR=D:DEFUSR1=D+54:DEFUSR2=D+1
21:DEFUSR3=D+133:DEFUSR4=342:DEFSTR:E=C
HRS(27):PRINTE"Y"-MOMENT!:POKE-1103,1
160 DEFUSR5=126:KEYOFF:FORI=0TO52:POKE+
I,VAL("&H"+MID$("DD2A76F6FD2180D7110700D
D190E0E0674DD7E00DE4187878767DD7E01DE4
184FD7700DD23DD23FD2310E5110800DD190D20D
BC9",I*2+1,2)):NEXT:A=USR(0):A=USR5(0)
170 ONINTERVAL=7GOSUB480:INTERVALOFF:A=U
SR2(0):SPRITE$(0)="~::~:DIMA(42),A$(27)
,Z$(25):FORI=0TO27:READA$(I):NEXT:FORI=0
TO19:READA(I):NEXT:READA$,B$,C$
180 FORI=1TO8:VPOKE263+I,ASC(MID$("00?J
Q.5",I,1))-33:VPOKE8455+I,VAL(MID$("7755
4444",I,1))*16:NEXT:FORI=0TO42:FORJ=0TO7
190 VPOKE776+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$(A(I)
+(I>19)*(-I+15)),J*2+1,2)):VPOKE8968+I*8
+J,VAL("&H"+MID$(A$,I*8*(-I<28)+J+1,1))*
16:NEXTJ,I:FORI=32TO511:VPOKE8192+I,VAL
("&H"+MID$(B$,IMOD8+1,1))*16
200 A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT:FORI=5
20TO727:VPOKE8192+I,VAL(MID$(C$,IMOD8+1,
1))*16:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT:FOR
I=0TO127:VPOKE9192+I,87+19*(I>119):NEXT
210 A=USR1(0):ERASEA,A$:READA$:FORI=0TO1
4:Z$(I)=MID$(A$,I*2+1,2):NEXT:FORI=0TO10
:Z$(15+I)=CHR$(125+I):NEXT:D=-8794

```

次ページへ続く




```

680 DATA0,128,1,88,2,120,3,104,13,100,14
,100,15,120,16,120,17,50,18,30,24,120,25
,104,26,38,27,10,28,22,30,22,31,15,32,11
690 DATAABBCFGHICBB,ABBCCCBBAA,AABBCBBAA
,MAEBDDBEAM,MMABKKBAMM,MMMAJJAMMM,MMMMAA
MMMM
700 'ROUND 2 DATA
710 RESTORE740:FORI=0TO16:READA,B:POKED+
A,B:NEXT
720 FORI=1TO9:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(10-
I,"")~"SPC(8+I*2)"~"STRINGS(8+I,"")
;:NEXT:FORI=10TO12:LOCATE0,I:PRINT"~"SP
C(28)"~";:NEXT:FORI=0TO8:LOCATE0,I+13:P
RINTSTRING$(I+1,"")~"SPC(26-I*2)"~"S
TRINGS(I+1,"");:NEXT
730 PRINT"~~~~~ gh ~~~~~
""E"Y!/gh";:FORI=0TO1:A=I*2:FORJ=0TO2:F
ORK=0TO11+J+A-A*J:LOCATE4-J+A*J+K*2-A,8+
J+I*4:PRINTZ$(A+J-A*I);:NEXTK,J,I:RETURN
740 DATA0,128,1,136,2,128,3,136,4,1,5,1,
6,1,7,1,24,128,25,136,26,78,27,16,28,22,
29,0,30,22,31,16,32,12
750 'ROUND 3 DATA
760 RESTORE780:FORI=0TO20:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE0,2+19*I:PRINT"
kkkk"SPC(24)"kkkk";:NEXT:PRINTE"Y# ~~~~
~~~~~"SPC(10)"~";:PRINTE"Y4 ~
~"SPC(10)"~";:NEXT:FORI=4TO19:LOCATE0,I:PRINT"~~~~~"SPC
(10)"~"SPC(10)"~";:NEXT:PRINTE"Y$&q
rqrqr"E"Y%'opopop"E"Y&(mnmn"E"Y')gh"E"
Y3lqrqrqr"E"Y22opopop"E"Y13mnmn"E"Y04g
h"E"Y6)ab"E"Y!4cd":RETURN
780 DATA0,72,1,120,2,164,3,80,4,1,5,1,6,
255,7,255,13,164,14,120,15,78,16,64,24,1
64,25,80,26,18,27,10,28,22,29,0,30,22,31
,10,32,11
790 'ROUND 4 DATA
800 RESTORE820:FORI=0TO11:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINTE"Y! "STRING$(36,"")~"ST
RINGS(22,"")~"~";:FORI=3TO21:LOCATE0,
I:PRINT"~~~~~"SPC(22)"~";:NEXT:FORI=3
TO15STEP4:LOCATE5,I:PRINT"opopopopuv uv
opopopop":NEXT:FORI=4TO16STEP2
810 LOCATE5,I:PRINT"qrqrqrqr uvqrqrqr
qr":NEXT:PRINTE"Y#/gh";:RETURN
820 DATA0,126,1,128,2,126,3,128,24,126,2
5,128,26,88,27,16,28,22,30,22,31,16,32,1
4
830 'ROUND 5 DATA
840 RESTORE860:FORI=0TO8:READA,B:POKED+A
,B:NEXT:PRINTE"Y! "STRING$(35,"")~"STR
INGS(24,"")~"~";:FORI=3TO22:LOCATE0,I
:PRINT"~~~~~"SPC(24)"~";:NEXT:FORI=0TO
2:FORJ=0TO1:LOCATE15-4*I+8*J,3+4*I:PRINT
"mn";:LOCATE14-4*I+8*J,4+4*I:PRINT"opop
";
850 LOCATE13-4*I+8*J,5+4*I:PRINT"qrqrqr"
;:LOCATE13-4*I+8*J,6+4*I:PRINT"~~~~~";:
NEXTJ,I:RETURN
860 DATA0,124,1,128,26,36,27,16,28,22,29
,0,30,22,31,16,32,16
870 'ROUND 6 DATA
880 RESTORE900:FORI=0TO11:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINTE"Y!/gh"E"Y6.gh":FORI=2TO2
1:LOCATE0,I:PRINT"~~~~~"SPC(25)"~";:NEXT
:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:FORK=0TO6:LOCATE7+7
*I,3+K+11*J:PRINT"~";:NEXTK,J,I

```

```

890 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:FORK=0TO7:A=10-7
*I+14*J:LOCATEA,3+K+10*I:PRINTZ$(KMOD3);
:LOCATEA+2:PRINTZ$(KMOD3);:NEXTK,J,I:FOR
I=0TO2:LOCATE7+7*I,10:PRINT"~";:LOCATE
7+7*I,13:PRINT"~";:NEXT:PRINTE"Y4#opop
"E"Y41opop":RETURN
900 DATA0,86,1,126,2,198,3,126,24,198,25
,126,26,64,27,12,28,22,30,22,31,12,32,12
910 'ROUND 7 DATA
920 RESTORE930:FORI=0TO8:READA,B:POKED+A
,B:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE0,2+19*I:PRINT"~k
kkkkk"SPC(19)"kkkkkkk":NEXT:FORI=3TO20:L
OCATEI+1,I:PRINT"mnvnmn";:NEXT:RETURN
930 DATA0,80,1,104,26,36,27,16,28,22,29,
0,30,22,31,16,32,21
940 'ROUND 8 DATA
950 RESTORE980:FORI=0TO16:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:FORI=1TO22:LOCATE0,I:PRINT"~
"SPC(24)"~";:NEXT:FORI=0TO2:LOCATE4,3
+6*I:PRINT"~~~~~"SPC(16)"~~~~~";:LOCATE4,7
+6*I:PRINT"~~~~~"SPC(16)"~~~~~";:NEXT
960 FORI=0TO1:FORJ=0TO6:LOCATE15,3+J+11*
I:PRINT"~";:NEXTJ,I:PRINTE"Y!/~E"Y6/~
E"Y*/~"E"Y-/~E"Y!+ab"E"Y!3cd"E"Y,/g
h";:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:LOCATE4,4+J+6*I:
PRINTZ$(I)Z$(I);:LOCATE24:PRINTZ$(2-I)Z$
(2-I);:NEXT
970 LOCATE4,8+6*I:PRINTZ$(I)Z$(I);:LOCAT
E24:PRINTZ$(2-I)Z$(2-I);:NEXT:FORI=0TO1:
LOCATE4,2+19*I:PRINT"kkkkk";:LOCATE23:PR
INT"kkkkk";:NEXT:RETURN
980 DATA0,88,1,112,2,160,3,112,13,160,14
,112,15,88,16,112,24,160,25,112,26,48,27
,16,28,22,29,0,30,22,31,16,32,12
990 'TWIN BALL EDITOR Version 1.00
1000 CLS:DEFNZ(SX,SY)=VPEEK(6144+SX+SY*
32):GOSUB1500
1010 DIMQ(36):RESTORE1550:FORI=0TO36:REA
DQ(I):NEXT:AS="":SV=0
1020 PRINTE"Y!EDITOR VER1.0 FILE":MAS=
"DEL SAVE LOAD LOCATE":MBS=SPACE$(23)
:PRINTE"Y7!"MAS;:AS="":FORI=0TO23:AS=AS+
CHR$(VAL("&H"+MID$( "FF808080808080FF0000
000000000000FF0101010101FF",I*2+1,2)))
:NEXT:SX=10:SY=10:FORI=1TO4:KEY(I)ON:NEX
T:KEY(10)ON
1030 SPRITES(1)="~":SPRITES(2)=AS
:SPRITES(3)="~"+CHR$(160)+CHR$(144)+"~"
+CHR$(4)+CHR$(2):Z$(11)="AB":PRINTE"Y79)
mn":ONKEYGOSUB1200,1230,1280,1360,,,
,1540
1040 S=STICK(0):SY=SY+(S=5)*(SY<22)-(S=1
)*(SY>1):SX=SX+(S=3)*(SX<31-SV)-(S=7)*(S
X>0):PUTSPRITE0,(SX*8,SY*8),15,SV+1:K$=I
NKEYS
1050 IFK$<>CHR$(9)THEN1100
1060 IFSV=0THEN1080ELSEBC=BC+1:IFBC=12TH
ENBC=0
1070 PRINTE"Y7:"Z$(BC);:GOTO1100
1080 WC=WC+1:IFWC=16THENWC=0ELSEIFWC=2TH
ENWC=3
1090 PRINTE"Y79"CHR$(125+WC);
1100 IFK$=CHR$(27)ANDSX<31THENSX=SVXOR1
1110 IFSTRIG(0)=0ORFNZ(SX,SY)<>32ORFNZ(S
X+SV,SY)<>32THEN1150
1120 IFSV=0THEN1140
1130 LOCATESX,SY:PRINTZ$(BC);:GOTO1150
1140 LOCATESX,SY:PRINTCHR$(125+WC);
1150 IFK$<>CHR$(13)THEN1040

```



```

1160 A=FNZ(SX,SY):B=FNZ(SX+1,SY):IFSV=0T
HEN1180
1170 IFA+1=BANDAMOD2=1AND<125THENLOCATE
SX,SY:PRINT " ";:GOTO1040ELSE1040
1180 IFA>124THENLOCATESX,SY:PRINT " ";:GO
TO1040ELSE1040
1190 ' DEL ----- FUNCTION 1
1200 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;:A=USR4(0)
:PRINT"Y7#DELETE OK? (Y/N)";:A$=INPUT$(
1):IFAS="Y"ORAS="y"THENGOSUB1520:FORI=1T
O7:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT
1210 PRINT"Y7!"MA$;:GOSUB1510:RETURN
1220 ' SAVE ----- FUNCTION 2
1230 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;:A=USR4(0)
:PRINT"Y7!SAVE OK? (Y/N)";:A=USR4(0):AS
=INPUT$(1):IFAS<>"Y"ANDAS<>"y"THENPRINT
"Y7!"MA$;:GOSUB1510:RETURN
1240 FS="":A=0:VM=1:GOSUB1500:PRINT"Y7!
SAVE NAME ";:LOCATE19,0:INPUTFS:IFF
S=" "ORLEN(FS)>8THENPRINT"Y7!"MA$;:PRINT
E"Y 3"SPC(13);:GOSUB1510:RETURN
1250 FL$=FS+" .EDI":Q(26)=0:OPENFL$FOROUT
PUTAS#1:IFA>0THENCLOSE#1:GOTO1240ELSEIFD
SKF(0)<8THENPRINT"Y7!DISK FULL!";:AS=IN
PUT$(1):CLOSE#1:GOTO1240ELSEFORI=0TO703:
A=VPEEK(6176+I):IFA=65THENA=107ELSEIFA=6
6THENA=108ELSEIFA=109ORA=111ORA=113THENQ
(26)=Q(26)+1
1260 PRINT#1,A:NEXT:FORI=0TO36:PRINT#1,Q
(I):NEXT:CLOSE#1:PRINT"Y 3 ";:GOSUB1510:
PRINT"Y7!"MA$;:RETURN
1270 ' LOAD ----- FUNCTION 3
1280 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;:A=USR4(0)
:PRINT"Y7$LOAD OK? (Y/N)";:A$=INPUT$(1)
:IFAS<>"Y"ANDAS<>"y"THENPRINT"Y7!"MA$;:
GOSUB1510:RETURN
1290 A=0:GOSUB1520:PRINT"Y! PROGRAM OR
DISK? (P/D)"
1300 ON(INSTR("PpDd",INPUT$(1))+1)/2+1GO
TO1300,1310,1320
1310 INPUT"ROUND NUMBER";C:IFC<1ORC>8THE
N1310ELSEGOSUB1520:ONCGOSUB660,710,760,8
00,840,880,920,950:GOSUB1510:PRINT"Y 5R
OUND-"CHR$(48+C);:PRINT"Y7!"MA$;:FORI=0
TO36:Q(I)=PEEK(D+I):NEXT:RETURN
1320 A=0:FS="":FL$="":FILES "*.EDI":IFA=1
THEN1320ELSEIFA=2THENGOSUB1510:GOSUB1520
:RETURNELSEPRINT:INPUT"LOAD NAME";FS:IFF
S=" "ORLEN(FS)>8THENGOSUB1520:PRINT"Y7!"
MA$;:GOSUB1510:RETURN
1330 FL$=FS+" .EDI":OPENFL$FORINPUTAS#1:I
FA=1THENCLOSE#1:GOTO1320ELSEIFA=2THENCLO
SE#1:GOSUB1510:GOSUB1520:RETURNELSEFORI=
0TO703:INPUT#1,A:IFA=107THENA=65ELSEIFA=
108THENA=66
1340 VPOKE6176+I,A:NEXT:FORI=0TO36:INPUT
#1,Q(I):NEXT:CLOSE#1:GOSUB1510:PRINT"Y
5"FS;:PRINT"Y7!"MA$;:RETURN
1350 'LOCATE----- FUNCTION 4
1360 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;:PRINT"Y7
&LOCATE MODE";:LM=1:X=96:Y=96:FORI=1TO7:
PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1370 S=STICK(0):Y=Y+(S=5)*(Y<176)-(S=1)*
(Y>8):X=X+(S=3)*(X<248)-(S=7)*(X>0)
1380 IFINKEY$=CHR$(9)THENLM=LM+1:IFLM=8T
HENLM=1:GOTO1410
1390 ONLMGOSUB1420,1430,1440,1450,1460,1
470,1490

```

```

1400 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1370
1410 PRINT"Y7!"MA$;:GOSUB1510:RETURN
1420 PUTSPRITE7,(X,Y),7,0:Q(0)=X:Q(1)=Y:
RETURN
1430 PUTSPRITE6,(X,Y),3,0:Q(2)=X:Q(3)=Y:
Q(24)=X:Q(25)=Y:RETURN
1440 PUTSPRITE5,(X,Y),7,3:Q(13)=X:Q(14)=
Y:RETURN
1450 PUTSPRITE4,(X,Y),3,3:Q(15)=X:Q(16)=
Y:RETURN
1460 PUTSPRITE3,(X,Y),14,3:Q(17)=X:Q(18)
=Y:RETURN
1470 PUTSPRITE2,((X/8)*8,(Y/8)*8),15,2:Q
(27)=X/8+1
1480 IFY>104THENQ(28)=22:Q(30)=22:RETURN
ELSEQ(28)=3:Q(30)=3:RETURN
1490 PUTSPRITE1,((X/8)*8,(Y/8)*8),3,2:Q(
31)=X/8+1:Q(32)=Y/8+1:RETURN
1500 FORI=1TO4:KEY(I)OFF:NEXT:KEY(10)OFF
:RETURN
1510 FORI=1TO4:KEY(I)ON:NEXT:KEY(10)ON:R
ETURN
1520 CLS:PRINT"Y !EDITOR VER1.0 FILE";:
PRINT"Y7!"MA$;:PRINT"Y79"CHR$(125+WC)"
"Z$(BC);:PUTSPRITE1,(0,208):RETURN
1530 ' EXIT ----- FUNCTION 10
1540 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;:PRINT"Y7
$EXIT OK? (Y/N)";:A=USR4(0):A$=INPUT$(1)
:IFAS="Y"ORAS="y"THENFORI=0TO7:PUTSPRITE
I,(0,208):NEXT:ERASEQ:Z$(10)="ij":Z$(11)
="kl":RETURN220ELSEGOSUB1510:PRINT"Y7!"
MA$;:RETURN
1550 DATA128,88,120,104,1,1,255,255,5,0,
0,0,0,100,100,120,120,50,30,0,0,0,0,12
0,104,0,10,22,0,22,15,11,1,3,0,4
1560 'ERROR
1570 B=CSRLIN:IFVM=1THENPRINT"Y6 "
1580 A=0:IFERR=53THENPRINT"FILE NOT FOUN
D! ";:A=2
1590 IFERR=68THENPRINT"WRITE PROTECTED!"
:;:A=1
1600 IFERR=70THENPRINT"DISK OFFLINE! "
:;:A=2
1610 IFERR=56THENPRINT"BAD FILE NAME! "
:;:A=1
1620 IFERR=60THENPRINT"FORMAT ERROR! "
:;:A=2
1630 IFERR=69THENPRINT"DISK ERROR! "
:;:A=2
1640 IFA=0THENPRINT"LINE:"ERL:ERRORERR
1650 IFVM=0THENPRINT:PRINT"HIT ANY KEY"
1660 C=USR4(0):A$=INPUT$(1):FS="":FL$=""
1670 IFVM=1THENVM=0:RESUMENEXTELSELOCATE
0,B:PRINTSPC(63);:RESUMENEXT

```


変数の意味

A、A\$、B、B\$、C、C\$……汎用
A(n)、A\$(n)……キャラクタパターン定義用
BC……エディタ使用時の壁選択用
D……アドレス計算用
E……エスケープシーケンス用：CHR\$(27)が入る⇒変数Eは文字変数で宣言してある
F\$……ファイル名
FL\$……拡張子".ED1"を付けたファイル名
FNZ(n, m)……テキスト座標n, mの位置にある文字のキャラクタコードを検出するユーザー定義関数
I、J、K……ループ用
K\$……キー入力用
L……ゲームのレベル
LM……エディタ使用時の作業分岐用
MA\$……エディタ画面でのメニュー表示用
MB\$……メッセージ消去用(空白が23文字ぶん入る)
Q(n)……エディタ使用時の情報保存用
R……ステージ数
RX、RY……ラケットの座標保存用
S……スティック入力用

SE……SELECTキーを押したかのフラグ(1:押した、0:押さない)
SV……エディタでのカーソルの切り換えフラグ
SX、SY……エディタ使用時のカーソル座標
VM……セーブ時のエラーフラグ(1:エラー発生、0:エラーなし)
WC……エディタ使用時のブロック選択用
X……タイトルのモードセレクト用
XX、YY……ボールの座標一時保存用
Y……エディタでの選択用
Z\$(n)……ステージデータ用

プログラム解説

10~140 REM文形式のマシン語データ
150~210 初期設定/STOPキーの入力を無効にする処理/REM文形式のマシン語データの展開/太文字処理
220~240 タイトル表示/変数初期化
250~300 タイトル時のメニュー処理
310~350 メニュー処理のサブルーチン群
360~390 ステージ別の処理分岐ルーチン

400~410 ゲーム開始前の共通処理ルーチン
420 ゲームメイン(マシン語)の呼び出し
430~440 ボールが落ちたときの処理
450~460 ステージクリアの処理
470~500 ボーナスの処理
510~530 ゲームオーバーの処理
540 スコア類の表示
550~580 キャラクタのデータ(行170で読みこみ)
590~620 キャラクタの色データ(行170で読みこみ)
630~640 タイトルのデータ(行210で読みこみ)
650~690 ステージ1用処理
700~740 ステージ2用処理
750~780 ステージ3用処理
790~820 ステージ4用処理
830~860 ステージ5用処理
870~900 ステージ6用処理
910~930 ステージ7用処理
940~980 ステージ8用処理
990~1040 エディタ用の初期設定
1050~1090 TABキーが押されたときの処理
1100~1140 スペースキーが押されたときの処理
1150~1180 リターンキーが押されたときの処理

1190~1210 エディット画面クリア処理
1220~1280 データのセーブ処理
1270~1340 データのロード処理
1350~1490 座標の指定処理
1500~1510 ファンクションキー入力時の割りこみ許可・禁止サブ
1520 メッセージ表示サブ
1530~1540 メニューへもどす処理
1550 座標の初期データ(行1010で読みこみ)
1560~1670 エラー処理ルーチン

マシン語解説

&HD74A~&HD77E
マシン語書きこみ処理
&HD780~&HD7C2
多色刷り処理1
&HD7C3~&HD7CE
多色刷り処理2
&HD7CF~&HD7E0
ボールの移動
&HD7E1~&HD803
ボール1の表示
&HD804~&HD82B
ボール2の表示
&HD82C~&HD836
ボール座標の保存
&HD837~&HD84A

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>XW79	20>ZrG9	30>uqY9	40>tKL9	850>YQx0	860>30J0	870>T730	880>hsc3
50>jaS9	60>OBE9	70>P6J9	80>hXG9	890>hbW4	900>Laa0	910>f730	920>qw32
90>h9D9	100>0HD9	110>hrC9	120>skJ9	930>0aI0	940>r730	950>iNS3	960>LNi4
130>4RD9	140>LMq8	150>aYB3	160>mEV4	970>WKb1	980>IIF1	990>j5D0	1000>X4G0
170>5Kx1	180>DLZ1	190>8c95	200>1oh2	1010>HsG0	1020>1Rr7	1030>xHV2	1040>L1Z2
210>svW1	220>3er2	230>xlG1	240>5e40	1050>ff20	1060>N3D0	1070>5v20	1080>eWF0
250>ett0	260>8Ws2	270>4Ov0	280>AeA0	1090>Qs30	1100>Xf90	1110>xkR0	1120>E610
290>uiI1	300>9b30	310>N0b0	320>fBS0	1130>Cs30	1140>Rf40	1150>5Y20	1160>DaG0
330>iJL0	340>GM35	350>KpK0	360>0NP2	1170>txH0	1180>pp60	1190>tJ60	1200>PJv1
370>vq20	380>qPG0	390>83e1	400>vVn3	1210>Ji30	1220>KR60	1230>G202	1240>Ujp1
410>a8C0	420>M3f0	430>BxF2	440>8vH0	1250>vnh6	1260>TXX0	1270>2Q60	1280>hje1
450>CqA0	460>ddx2	470>d7x4	480>0T00	1290>7wC0	1300>PDA0	1310>c9W3	1320>PdW2
490>Sfa1	500>dBR2	510>2V30	520>8SZ0	1330>sD12	1340>AKd0	1350>Aa60	1360>HP11
530>NJH1	540>6uU1	550>Qg30	560>PQP7	1370>Ct71	1380>PxEO	1390>xa80	1400>BX20
570>m7K7	580>I3B0	590>EH60	600>KgU6	1410>Ji30	1420>kS90	1430>K4N0	1440>p5A0
610>wZ20	620>i7E0	630>L420	640>6od2	1450>W6A0	1460>YXA0	1470>oBH0	1480>rGK0
650>T630	660>vGd5	670>M200	680>UeQ1	1490>JXX0	1500>ER70	1510>ud60	1520>H061
690>xtv0	700>f630	710>Xm80	720>L844	1530>fp60	1540>jYo3	1550>hsB1	1560>1v00
730>aY64	740>3k11	750>r630	760>fSV4	1570>Li30	1580>GaC0	1590>Jx90	1600>e690
770>9Y74	780>jUf1	790>5730	800>vHv4	1610>c090	1620>vE90	1630>4L80	1640>Ct40
810>MDP0	820>0kb0	830>H730	840>wq06	1650>vF50	1660>2890	1670>k2C0	

ボール当たり判定準備
 &HD84B~&HD884
 当たり判定用座標計算
 &HD885~&HD892
 当たり判定とブロック消去
 &HD893~&HD8EA
 各種処理への分岐ルーチン
 &HD8EB~&HD91F
 ワープ処理
 &HD920~&HD94D
 TWIN処理
 &HD94E~&HD958
 黄色ブロック処理1
 &HD959~&HD981
 青色ブロック処理
 &HD982~&HD9B1
 緑色ブロック処理
 &HD9B2~&HD9E2
 赤色ブロック処理
 &HD9E3~&HD9ED
 黄色ブロック処理2
 &HD9EE~&HD9FA
 1UPブロック処理
 &HD9FB~&HDA0C
 めりこみ防止
 &HDA0D~&HDA39
 効果音サブ1

&HDA3A~&HDA57
 ボールの方向を変える
 &HDA58~&HDA74
 ボールのスピード変更
 &HDA75~&HDABA
 各種処理への分岐ルーチン
 &HDABB~&HDB0A
 スコア計算
 &HDB0B~&HDB2C
 ボールの数表示
 &HDB2D~&HDB5A
 ボールの数追加
 &HDB5B~&HDBAD
 ボールが落ちたときの処理
 &HDBAE~&HDBB9
 クリア処理
 &HDBBA~&HDBE4
 効果音サブ2
 &HDBE5~&HDBF9
 TWINの解除
 &HDBFA~&HDC04
 ボール同士の衝突
 &HDC05~&HDC30
 ボールのスピード調節
 &HDC31~&HDC47
 スティック入力
 &HDC48~&HDC66

上を押したときの処理
 &HDC67~&HDC85
 下を押したときの処理
 &HDC86~&HDCA8
 右を押したときの処理
 &HDCA9~&HDC0C5
 左を押したときの処理
 &HDC0C6~&HDD11
 ラケット移動処理
 &HDD12~&HDD26
 ラケット衝突判定
 &HDD27~&HDD31
 画面はみだし防止
 &HDD32~&HDD5D
 キャラクタ衝突判定
 &HDD5E~&HDD65
 方向転換サブ
 &HDD66~&HDDA3
 パッドの移動

ワークエリア

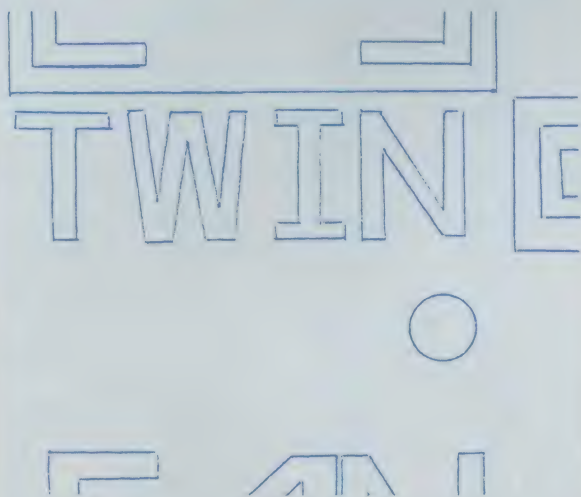
&HDDA4
 青のボールのカウンタ
 &HDDA5
 緑のボールのカウンタ
 &HDDA6~&HDDA7
 青のボールの座標
 &HDDA8~&HDDA9
 緑のボールの座標
 &HDDAA~&HDDAD

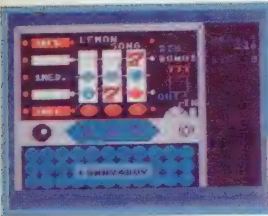
ボールの移動増分
 &HDDAE
 ボールの数
 &HDDAF~&HDDB2
 スコア
 &HDDB3~&HDDB8
 ワープの座標(3組)
 &HDDB9~&HDDBA
 HLレジスター時保存用
 &HDDBB~&HDDBC
 処理の分岐用フラグ
 &HDDBD
 TWINモードフラグ
 &HDDBE~&HDDBF
 ボール座標の一時保存用
 &HDDC0
 こわすブロックの数
 &HDDC1~&HDDC2
 ラケットの座標
 &HDDC3~&HDDC4
 ラケットの移動増分
 &HDDC5~&HDDC6
 パッドの座標
 &HDDC7
 パッドの移動増分
 &HDDC8
 ボール移動用カウンタ
 &HDDC9~&HDDCA
 レベル
 &HDDCB
 BASICからの参照用

プログラマから
ひとこと

LEVEL5では無理!?

【赤崎和広】えー、初投稿で採用された赤崎和広です。長いプログラムですが面が作れるので、けっこう楽しめると思います。初期設定ではレベルが5になっていますが、はっきりいってレベル5では全面クリアはムリでしょう。なれるまでは1面で苦勞するのではないのでしょうか。なんせラケットの手前でボールのスピードが変わるときがあるので、それを読めるようにならないとこのゲームを極めることはできません。これが載るころには、作成中のプログラムが完成していると思うので、そのプログラムでまた会いましょう(採用されたら話だが……)。





OLYMPIA MACHINE SIMULATION

FUNNY BOY

ファニー・ボーイ

MSX2/2+ VRAM64K BY LEMON SONG SOFT

▶ 遊び方は50ページ

```

10 '●●● OLYMPIA MACHINE SIMULATION ●●●
    ●●● — FUNNY BOY — ●●●
    ●●● FOR MSX FAN ●●●
    ●●● (c)1991 LEMON SONG ●●●
20 KEYOFF:SCREEN0,2,0:WIDTH40:COLOR15,1,
5:DEFINTA-Z:PRINT"KEY[0] or JOYSTICK[1]"
:AS=INPUT$(1):IFAS="0"ORAS="1"THENJO=ASC
(AS)-48ELSE20
30 PRINT"BODY COLOR":PRINT"GREEN[0] BLUE
[1] YELLOW[2]":AS=INPUT$(1):IFAS="0"THEN
BC=2ELSEIFAS="1"THENBC=4ELSEIFAS="2"THEN
BC=10ELSELOCATE,1:GOTO30
40 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):D
IMCC(11),R1(23),R2(23),R3(23),C1(23),C2(
23),C3(23):PLAY"S0M3000T255L64":ONSTOPGO
SUB1440:STOPON
50 '—— GRAPHIC ——
60 FORI=0TO11:READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,
Y1)-(X2,Y2),C,BF:NEXT:FORI=115TO135STEP5
:LINE(8,I)-(160,I),15:NEXT:DRAW"BM55,125
C2E13R72F13G13L72H13":PAINT(56,125),2
70 LINE(164,62)-(182,80),15,B:FORI=0TO6:
READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C:
NEXT
80 FORI=0TO4:A=VAL("&H"+MID$( "8A4A8",I+1
,1)):FORK=0TO4:FORL=0TO1:PSET(K*7+24+L,I
*20+17),A:PRINT#1,MID$( "3MED.2MED.1MED.2
MED.3MED.",I*5+K+1,1):NEXT:NEXT:FORJ=63T
O146STEP83:CIRCLE(J,I*20+20),2,A:PAINT(J
,I*20+21),A:NEXT:NEXT
90 FORI=0TO4:READX,Y,R,C:CIRCLE(X,Y),R,C
:PAINT(X,Y),C:NEXT:CIRCLE(170,98),9,1:CI
RCLE(180,125),7,1:CIRCLE(180,125),4,1:LI
NE(180,120)-(180,123),1
100 FORI=80TO130STEP25:CIRCLE(I,100),9,1
3,...7:PAINT(I,100),13:PSET(I-1,97),13:P
RINT#1,"S":NEXT:PRESET(30,120):PRINT#1,"
●"
110 FORI=0TO1:COLOR7:PRESET(154+I,26):PR
INT#1,"BIG":PRESET(152+I,82):PRINT#1,"OU
T":COLOR11:PRESET(154+I,38):PRINT#1,"BO
NUS":PRESET(170+I,90):PRINT#1,"rIN":FORJ
=0TO1:COLOR10-J-I:PRESET(164-I-J,50+I):P
RINT#1,"777":NEXT:NEXT
120 FORI=20TO180STEP16:FORJ=150TO182STEP
16:CIRCLE(I,J),8,BC:PAINT(I,J),BC:NEXT:N
EXT:LINE(64,164)-(144,179),BC+1,BF:COLOR
1:FORI=0TO1:PSET(70+I,170):PRINT#1,"FUNN
Y BOY":NEXT
130 COLOR15:FORI=0TO1:PSET(72+I,14),1:PR
INT#1,"LEMON":PSET(104+I,22),1:PRINT#1,"
SONG":NEXT:COLOR7:DRAW"BM208,16":PRINT#1
,"MEDALS":DRAW"BM208,40":PRINT#1,"BIG":
DRAW"BM232,24":COLOR15:PRINT#1,"250":DRA
W"BM248,40":PRINT#1,"0"
140 '—— SPRITE ——

```

```

150 FORI=0TO12:READAS:FORJ=0TO31:VPOKE14
336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NE
XT:NEXT:SPRITES(30)=STRING$(32,170):DS=C
HR$(0):ES=CHR$(2):FORI=13TO22:READAS:FOR
J=1TO16:BS=MID$(AS,J,1):IFBS="0"THENBS=D
$ELSEIFBS="^"THENBS=ES
160 CS=CS+BS:NEXT:SPRITES(I)=DS+"!+++++
"+DS+"!+++++!" +CS:CS="":NEXT:FORI=23TO28
:READAS:FORJ=1TO16:BS=MID$(AS,J,1):IFBS=
"0"THENBS=D$ELSEIFBS="^"THENBS=ES
170 CS=CS+BS:NEXT:SPRITES(I)=DS+DS+STRIN
G$(6,ES)+CHR$(0)+STRING$(6,ES)+DS+CS:CS=
"":NEXT:SPRITES(29)=DS+"!+++++!+++++
"+DS+"!+++++!+++++!"
180 '—— REEL & COLOR etc. ——
190 FORI=0TO11:READCC(I):NEXT:FORI=1TO23
:READR1(I),R2(I),R3(I):C1(I)=CC(R1(I)):C
2(I)=CC(R2(I)):C3(I)=CC(R3(I)):NEXT:FORI
=1TO6:READBO(I),MS(I):NEXT
200 ME=250:MO=3:R1=20:R2=20:R3=20:GOSUB9
10:GOSUB920:GOSUB930:AS=INKEY$:IFAS=CHR$(
24)THENGOSUB1100ELSEIFAS=CHR$(127)THENF
(0)=1ELSEIFAS=CHR$(18)THENF(1)=1ELSEIFAS
=CHR$(11)THENF(2)=1ELSEIFAS=CHR$(27)THEN
R=1:GOSUB1160
210 '—— MAIN ——
220 IN=3:IFSTICK(JO)=1THENGOSUB440ELSE22
0
230 IFF(0)ORF(1)THEN280ELSEIFF(2)THEN260
ELSEIFNNTHEN290ELSEIFRND(1)<.07THENF(3)=
1:F(4)=0:GOTO290ELSEIFRND(1)<.02THENF(4)
=1:GOTO290
240 IFRND(1)*10000<MS(MO)THENF(2)=1:SH=0
:GOTO260
250 IFRND(1)*10000<BO(MO)THENF(RND(1)*2)
=1:F(3)=0:GOTO290ELSE290
260 SH=SH+1:IFRND(1)<.7THENF(3)=1:F(4)=0
270 IFSH<25THEN250ELSESH=0:IFRND(1)>.4TH
ENF(2)=0:GOTO250ELSE250
280 IFRND(1)<.5THENF(4)=1
290 NN=0:GOSUB490:GOTO220
300 '—— BIG BONUS MAIN ——
310 F(2)=0:COLOR,,8:IFF(5)=1THENBG=BG+1:
PLAY"O3CDCECF CG04CDCECF CG05CDCECF CG06CD
CECF CG":LINE(240,40)-(255,48),1,BF:DRAW"B
M240,40":COLOR15:PRINT#1,USING"##":BG:FO
RI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:F(4)=0
320 A=F(5):IFA=3ORA=8ORA=14THENF(7)=1:GO
TO390
330 IFA<3THENF(3)=1:PX=154:GOTO390
340 IFA<8THENF(3)=1:PX=162:GOTO390
350 IFA<11THENF(3)=1:PX=170:GOTO390
360 IFA<14THENF(4)=1:GOTO390
370 COLOR,,10:PUTSPRITE10,(166,62),10,29
:PLAY"S0M15000T180L4O5C204A3B-805C204F2L
8GAB-O5C04L4B-AG1L8AB-O5CDC4C4F2C204L4B-
AG3F8F2"

```



```

380 IF INKEY$=CHR$(13) OR STRIG(3) THEN FOR I=
0 TO 7: F(I)=0: NEXT I: LINE(152,16)-(188,24),1
,BF: COLOR,5: BEEP: PLAY"SO M3000T255L6408B
CG": GOTO 220 ELSE 380
390 COLOR 9: PRESET(PX,16): PRINT#1,"●": IFS
TICK(J0)=1 THEN F(5)=F(5)+1: IN=3: GOSUB 440:
GOSUB 500: GOTO 310 ELSE 390
400 '----- REG BONUS MAIN -----
410 IFF(6)=1 THEN COLOR,13: PLAY"O6EEEE05B
BBB06G+G+G+G+EEEE05BBB06BBB06EEEE": FOR
I=0 TO 1000: NEXT I ELSE IFF(5) AND F(6)=7 THEN F(6)
=0: GOTO 310 ELSE IFF(6)=7 THEN F(6)=0: COLOR,
5: GOTO 220
420 IF STICK(J0)=1 THEN F(6)=F(6)+1: IN=1: GO
SUB 440: GOSUB 500: GOTO 410 ELSE 420
430 '----- MEDAL IN -----
440 LINE(10,16)-(17,103),1,BF: PUTSPRITE1
0,(0,209): FOR I=1 TO IN: PUTSPRITE9,(162,90)
,11,12: ONIGOSUB 460,470,480: COLOR 9: PRESET
(10,Y1): PRINT#1,"●": PRESET(10,Y2): PRINT#
1,"●": PLAY"O6EQ7E": PUTSPRITE9,(0,209): ME
=ME-1: GOSUB 1080: NEXT I: LINE(208,72)-(255,7
9),1,BF
450 IF STRIG(J0)=0 THEN 450 ELSE PLAY"O4CG05E
O3CO6G": RETURN
460 Y1=56: Y2=56: RETURN
470 Y1=36: Y2=76: RETURN
480 Y1=16: Y2=96: RETURN
490 '----- REVOLVE -----
500 TR=RND(1)*5: FOR I=0 TO 2: PUTSPRITE I+3,(
97,I*20+32),14,30: PUTSPRITE I+6,(122,I*20
+32),14,30: NEXT I
510 PUTSPRITE0,(72,32),C1(R1+2),R1(R1+2)
: PUTSPRITE1,(72,52),C1(R1+1),R1(R1+1): PU
TSPRITE2,(72,72),C1(R1),R1(R1): IF STICK(J
0)=7 AND TR=15 THEN 550 ELSE FOR I=0 TO 10: NEXT I: R
1=R1+1: TR=TR-(TR<15): IFR1=22 THEN NR1=1: GOT
O 510 ELSE 510
520 PUTSPRITE3,(97,32),C2(R2+2),R2(R2+2)
: PUTSPRITE4,(97,52),C2(R2+1),R2(R2+1): PU
TSPRITE5,(97,72),C2(R2),R2(R2): IF STICK(J
0)=5 THEN 600 ELSE FOR I=0 TO 15: NEXT I: R2=R2+1: I
FR2=22 THEN NR2=1: GOTO 520 ELSE 520
530 PUTSPRITE6,(122,32),C3(R3+2),R3(R3+2)
: PUTSPRITE7,(122,52),C3(R3+1),R3(R3+1):
PUTSPRITE8,(122,72),C3(R3),R3(R3): IF STIC
K(J0)=3 THEN 690 ELSE FOR I=0 TO 15: NEXT I: R3=R3+
1: IFR3=22 THEN NR3=1: GOTO 530 ELSE 530
540 '----- STOP LEFT -----
550 PLAY"O6EEEE": IFF(6) OR F(7) THEN ELSE IFF
(4) OR F(0) OR F(1) THEN 570 ELSE IFR1=3 ORR1=4 TH
EN R1=5: GOTO 590 ELSE IFR1>6 AND R1<10 THEN NR1=1
0: GOTO 590 ELSE IFR1>12 AND R1<16 THEN NR1=16: GO
TO 590 ELSE IFR1>17 THEN NR1=21: GOTO 590 ELSE 590
560 A=R1(R1+1): IFA=6 ORA=8 ORA=9 ORA=11 THEN
590 ELSE R1=R1+1: IFR1=22 THEN NR1=1: GOTO 560 EL
SE 560
570 IFF(4)=0 THEN ELSE IFR1>2 AND R1<9 THEN NR1=
8: GOTO 590 ELSE IFR1>9 AND R1<13 THEN NR1=13: GOT
O 590 ELSE IFR1>13 AND R1<17 THEN NR1=19: GOTO 590
ELSE IFR1>17 AND R1<21 THEN NR1=20: GOTO 590 ELSE
IFR1=21 ORR1=1 ORR1=2 THEN NR1=3: GOTO 590 ELSE 5
90
580 IFR1<4 THEN NR1=3 ELSE IFR1=4 THEN ELSE IFR1
=5 ORR1=6 THEN NR1=6 ELSE IFR1>6 AND R1<11 THEN NR1
=10 ELSE IFR1>11 AND R1<14 THEN NR1=13 ELSE IFR1=
14 ORR1=15 THEN ELSE R1=21

```

```

590 GOSUB 910: IF CH THEN GOSUB 1140: GOTO 520 EL
SE 520
600 '----- STOP CENTER -----
610 PP=0: OO=0: OG=0: PLAY"O5BBBB": IFF(6)=0
AND F(7)=0 THEN 630
620 A=R2(R2+1): IFA=4 ORA=8 THEN 680 ELSE R2=R
2+1: IFR2=22 THEN NR2=1: GOTO 620 ELSE 620
630 IFF(4) OR F(0) OR F(1) THEN 670 ELSE IFR1=21
ORR1=10 THEN PP=2: GOTO 650 ELSE IFR1=10 ORR1=11
THEN PP=1: GOTO 650 ELSE IFR1=20 ORR1=12 THEN PP=
0: GOTO 650
640 OG=1: IFR1=5 ORR1=16 THEN OO=2: GOTO 660 EL
SE IFR1=6 ORR1=17 THEN OO=1: GOTO 660 ELSE IFR1=
7 ORR1=18 THEN OO=0: GOTO 660
650 A=R2(R2+PP): IFA=3 ORA=4 THEN 680 ELSE R2=
R2+1: IFR2=22 THEN NR2=1: GOTO 650 ELSE 650
660 A=R2(R2+OO): IFA=5 ORA=6 THEN 680 ELSE R2=
R2+1: IFR2=22 THEN NR2=1: GOTO 660 ELSE 660
670 IFR2=21 ORR2<6 THEN NR2=5 ELSE IFR2>5 AND R2
<10 THEN NR2=9 ELSE IFR2>9 AND R2<14 THEN NR2=13 EL
SE IFR2=14 ORR2=15 THEN NR2=15 ELSE R2=20
680 GOSUB 920: GOTO 530
690 '----- STOP RIGHT -----
700 PLAY"O6G+G+G+G+EEEE": IFF(6) OR F(7) THE
N ELSE IFF(0) OR F(1) OR F(4) THEN 800 ELSE IFF(3)
=0 THEN 770 ELSE IF OG THEN 750 ELSE 730
710 IFF(6)>3 AND RND(1)<.1 THEN ELSE A=R3(R3+
1): IFA=4 ORA=6 ORA=8 THEN HH=1: GOTO 890 ELSE R3
=R3+1: GOSUB 880: GOTO 710
720 A=R3(R3+1): IFA<4 ORA=5 ORA=7 THEN F(6)=F
(6)-1: HH=0: GOTO 890 ELSE R3=R3+1: GOSUB 880: G
OTO 720
730 A=R3(R3+PP): IFA=1 THEN 890 ELSE IFA=3 ORA
=4 THEN ELSE R3=R3+1: IFR3=22 THEN NR3=1: GOTO 73
0 ELSE 730
740 IFR2(R2+1)=1 AND R3=11 ORR2(R2+2)=1 AND R
3=10 THEN NR3=R3+1: GOTO 890 ELSE 890
750 A=R3(R3+OO): IFA=5 ORA=6 ORA=1 THEN ELSE R
3=R3+1: IFR3=22 THEN NR3=1: GOTO 750 ELSE 750
760 IFR3=11 AND R2(R2+1)=1 ORR3=12 AND R2(R2)
=1 THEN NR3=R3+2: GOTO 890 ELSE 890
770 IF OG THEN 790 ELSE A=R3(R3+PP): IFA=3 ORA=
4 ORA=1 THEN NR3=R3+1: GOSUB 880: GOTO 770
780 IFR1=21 AND R2(R2+1)=0 AND R3=19 THEN NR3=2
1: GOTO 890 ELSE IFR3=12 THEN NR3=13: GOTO 890 EL
SE 890
790 A=R3(R3+OO): IFA=5 ORA=6 ORA=1 THEN NR3=R3
+1: GOSUB 880: GOTO 790 ELSE 890
800 IFF(0) OR F(1) THEN 820 ELSE IFR3>18 THEN NR3
=2: GOTO 890 ELSE IFR3>9 AND R3<13 THEN NR3=13: GO
TO 890
810 A=R3(R3+1): IFA=5 ORA=6 ORA=1 THEN NR3=R3+
1: GOSUB 880: GOTO 810 ELSE IFR3=19 THEN NR3=2: GO
TO 890 ELSE 890
820 IFF(1) THEN 850 ELSE IFR3<15 ORR3>19 THEN EL
SE IFR1(R1)=0 THEN NR3=19: GOTO 890: ELSE IFR1(
R1+1)=0 THEN NR3=20: GOTO 890 ELSE R3=21: GOTO 89
0
830 IFR3=19 AND R1(R1+1)=0 ORR3=20 AND R1(R1+
1)=0 THEN 890 ELSE IFR3=21 AND R1(R1+2)=0 THEN 8
90 ELSE IFR3>9 AND R3<14 THEN NR3=13: GOTO 890
840 A=R3(R3+2): B=R3(R3+1): IFA=1 ORB=1 ORA=
3 ORA=4 ORB=5 ORB=6 THEN NR3=R3+1: GOSUB 880: GOT
O 840 ELSE IFR3=12 THEN NR3=13: GOTO 890 ELSE 890
850 IFR3<6 ORR3>10 ORR2(R2+1)<>1 THEN 860 EL
SE IFR1(R1)=1 THEN NR3=10: GOTO 890: ELSE IFR1(R1
+1)=1 THEN NR3=11: GOTO 890 ELSE R3=12: GOTO 890

```


1410 DATA 8,4,3,3,2,6,1,5,7,2,8,3,8,3,5,
0,1,8,5,5,2,2,4,3,11,2,6,1,5,7,9,4,3,3,2
,1,2,5,6,8,0,7,0,4,5,2,1,4,1,5,2,6,4,3,2
,2,5,10,5,7,0,0,0,8,4,3,3,2,6:'REEL
1420 DATA 58,14,68,14,74,15,80,17,86,20,
90,26:'MODE DATA

1430 '----- CTRL+STOP -----
1440 SCREEN0:COLOR15,4,7:PRINT" You have"
;ME;"Medals":PRINT"Big Bonus";BG

変数の意味

グラフィック座標

PX.....ビッグランプの表示X
座標

X、X1、X2、Y、Y1、Y
2.....ゲーム画面作成時の汎用
座標変数

その他の変数

A、B、C.....汎用/おもにド
ラム停止位置判定に使用

A\$.....キー入力用/スプラ
イトパターンデータ読みこみ用

AT.....払い出されたコイン数

B\$, C\$, D\$, E\$.....ス
プライトパターン作成・定義用

BC.....マシンのボディの色

BG.....ビッグボーナスのそろ
った回数

BO(n).....ボーナスの出現率
(nは設定値MOが入る)⇒ビッ
グ、レギュラーで共通

C1(n)、C2(n)、C3(n)
.....各ドラムの色データ

CC(n).....絵柄別色データ

CH.....チェックモードフラグ

F(n).....各種フラグ用配列

HH.....J(またはA)マークが

そろったかのフラグ

I、J、K、L.....ループ用

IN.....そのゲームでの投入コ
イン数

JO.....使用する入力機器番号
(0ならキーボード、1ならジョ
イスティック)

ME.....所持メダル数

MO.....設定値(通常は3に固
定)⇒1~6の範囲で多いほど
ボーナスなどの確率も高くなる

MS(n).....集中役の出現率
(nは設定値MOが入る)

NN.....スキップフラグ⇒3枚
役がそろったときにボーナスな
どの判定を省略するのに使用

OO、PP、OG.....テンパイ
した小役のラインと種類

R.....汎用/払い出しがあった
ときのコインのX座標にも使用

R1、R2、R3.....現在見え
ている各ドラムの配列番号

R1(n)、R2(n)、R3(n)
.....各ドラムの配列

S.....スティック入力用

SH.....フルーツゲームカウン
タ⇒集中役のゲーム回数

TR.....各ゲームの始めにある
強制的な待ち時間用

プログラム解説

10 REM文

20~40 初期設定

50 REM文

60~130 ゲーム画面作成

140~170 スプライトパターン
定義

180 REM文

190 絵柄ごとの色データ読み
こみ/各ドラムの配列設定/各
ドラムの絵柄配列の色設定/設
定値ごとのボーナス・集中役の
確率読みこみ

200 メダル数・設定値・各ドラ
ムの初期位置設定/各ドラムの
表示サブ呼び出し/隠しコマン
ド判定処理

210~290 ゲームメイン

210 REM文

220 コイン投入判定

230 ボーナスフラグの成立
判定/集中役フラグの成立判
定/スキップフラグ判定/15
枚小役の抽選処理/チェリー
の抽選処理

240 集中役の抽選処理

250 ボーナスの抽選処理

260 集中役処理⇒高確率で
15枚小役の抽選を行う

270 集中役の終了判定/連
チャン判定

280 ボーナスフラグの成立
時処理⇒高確率でチェリーの
抽選を行う

290 スキップフラグ初期化
/ドラム処理を呼び出す/行
220へ飛ぶ

300~390 ビッグボーナス処理
300 REM文

310 ビッグボーナスフラグ
初期化/周辺色変更/ビッグ
ボーナスの回数更新/効果音

320 ボーナスゲーム判定

330~360 ボーナスゲーム間
のゲーム処理

370 周辺色変更/払出し表
示を「FF」に/効果音

380 開放入力判定/全ての
フラグを初期化/ビッグラン
プ消去/周辺色変更/効果音

390 周辺色変更/ビッグラ
ンプ表示/コイン投入判定/
ビッグ進行カウンタ更新

400~420 ボーナスゲーム処理
400 REM文

410 周辺色変更/効果音
ビッグボーナスの途中かレギ
ュラーボーナスか判定

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>7po3	20>kch1	30>eUB2	40>7pT1	770>HiY0	780>upe0	790>VoR0	800>SLe0
50>nnQ0	60>G4D2	70>A8g0	80>afU5	810>21q0	820>dhN1	830>adb1	840>C0i1
90>L3R1	100>3rw0	110>R934	120>mdP2	850>tZT1	860>ONH2	870>5gi1	880>U860
130>NCX3	140>f2Q0	150>QNG5	160>ol13	890>0u00	900>EkN0	910>i991	920>qAA1
170>gts2	180>0wJ0	190>JvD2	200>JMY4	930>0CB1	940>iRQ0	950>Crt3	960>d8V1
210>YBR0	220>tK80	230>1kX1	240>DTC0	970>urw0	980>TcY0	990>kX70	1000>aS20
250>3sM0	260>AJD0	270>K1R0	280>q840	1010>vS20	1020>FS20	1030>SS20	1040>iS20
290>9Y20	300>EBL0	310>9Gf3	320>IaD0	1050>UWM0	1060>NrL3	1070>mIN0	1080>H1M0
330>A960	340>kB60	350>bf60	360>OF30	1090>x1o0	1100>P4N0	1110>Rkv1	1120>ADx1
370>Rte1	380>09S1	390>Odno	400>AEL0	1130>rmL0	1140>A7L5	1150>BnL0	1160>2DA1
410>R7t2	420>L6P0	430>8Q00	440>shp4	1170>dtG0	1180>h1H0	1190>L7H0	1200>P1M0
450>AMC0	460>YE20	470>YG20	480>YI20	1210>9qM1	1220>DXP0	1230>YGu3	1240>FrX3
490>CRP0	500>U9n0	510>N1K5	520>aRd3	1250>hYa0	1260>2DZ0	1270>MZW0	1280>Gga0
530>3kh3	540>K500	550>uQq3	560>aco0	1290>daZ0	1300>qia0	1310>FdZ0	1320>Vka0
570>nq64	580>dGE2	590>7040	600>02N0	1330>kWa0	1340>wZZ0	1350>L6a0	1360>3hZ0
610>s9M0	620>4sb0	630>b1p1	640>01E1	1370>CNa0	1380>2IS4	1390>oo65	1400>SGC0
650>qJe0	660>tbe0	670>oPV1	680>TX00	1410>aZi2	1420>vqM0	1430>ojM0	1440>75S0
690>ZZN0	700>bcA1	710>cBF1	720>Sfq0				
730>Bqt0	740>F1a0	750>Cek0	760>BW00				

- 420 コイン投入判定/ボーナス進行カウンタ更新
- 430~480 コイン投入
- 490~530 ドラム回転
- 490 REM文
- 500 ドラム停止カウンタ/ダミーを中と右ドラムに表示
- 510 左ドラムの絵柄表示/ストップ入力判定/ドラム位置・停止カウンタ更新
- 520 中ドラムの絵柄表示/ストップ入力判定/ドラム位置更新
- 530 右ドラムの絵柄表示/ストップ入力判定/ドラム位置更新
- 540~590 左ドラム停止
- 600~680 中ドラム停止
- 690~890 右ドラム停止
- 900~930 ドラム表示
- 940~1040 各役の判定処理
- 1050~1070 メダルの払出し
- 1080~1090 メダル数表示/ゲ

- ームオーバー判定
- 1100~1120 設定値変更サブ
- 1130~1140 チェックモード
- 1150~1190 ドラムのスベリ処理サブ
- 1200~1210 ゲームオーバー
- 1220~1240 ゲーム画面作成時の座標などのデータ(行60~70、90で読みこみ)
- 1250~1370 ドラム絵柄のスプライトパターンデータ(行150で読みこみ)
- 1380~1390 デジタル数字のスプライトパターンデータ(行160で読みこみ)
- 1400~1410 ドラム絵柄別色データとドラム配列データ(行190で読みこみ)
- 1420 ボーナスと集中役の出現率データ(行190で読みこみ)
- 1430 REM文
- 1440 CTRL+STOPキー入力時のゲームエンド処理

プログラマから
ひとこと

全国のパチスロジャンキーに送る

静電気で
まういんで...



【LEMON SONG SOFT】採用ありがとうございます。このソフトは全国のパチスロ中毒者(ジャンキー)に送る18歳未満者歓迎のパチスロシミュレーションです。しかしこんなのでいいのでしょうか? 僕も開発段階では楽しく遊んでいましたが、もうあきてしまいました。ROMに焼くのはもったいないような気がするんですが……。じつはこのシリーズ第2作「DR.J」がもう完成しているので機を見て投稿させていただこうと思います。こちらのほうは自分でのものなんですが、超すばらしい出来栄なので、絶対載せてほしいです。ディスクステーション出品候補間違いなしです(あくまで強硬姿勢)。この場を借りて、3年間教えてきた角田茂臣くん(高校入学のお祝い)をさせていただきます。おめでとう! テストプレイをしてくれた松永健太郎くん、堀口常和くんどうもありがとう。では今後ともLEMON SONG SOFTをよろしく。

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データとなっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の目で確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

- ディスクの場合
SAVE"ファイル名", A
- テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまったり、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったり、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE"ファイル名"を実行すればOKだ。

③あらかじめ、SCREEN:WIDTH:40

スペシャルチェックサムプログラム

```

9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT I:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINT USING "####& &";VS:A$;:V=V1
9110 GOTO 9020
    
```

スペシャル自身の確認用データ

```

9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970
9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7aq60 9110>dE00
    
```

を実行しておき、4GOTO9000とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

5画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分の



リストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

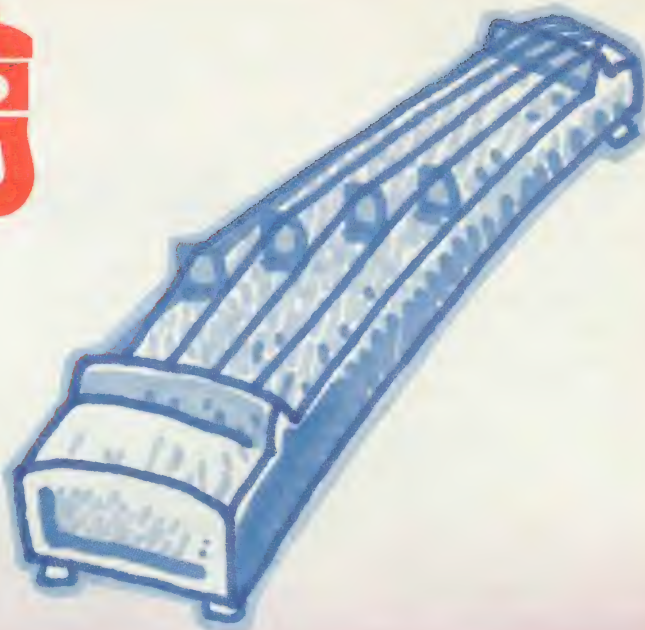
ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

このページは  要  です!

FM音楽館

いや、ほんとに投稿数多くて、選考が大変だす。好評にお答えして、今月は増ページ、作品数も12本となってます。ま、短めの作品を集めてみたんだけど。オリジナル作品が増えてきたのも嬉しいところです。ムックの噂もあったりして、あー、忙しくなりそう。

■楽評：よっちゃん



さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめば

いいので、かなり使えるおまじないです。今月は『ショップ』、『静かな海を渡る』、『雷王子、失恋の嘆き』、『超音速攻撃ヘリ・エアールフ』、『エアバスターST』の5曲に唱えておきましたので、お友達どうしてお試しください。

ドラえもんBGM

兵庫県・おしづパックマンの作品

「タツカガタツカ」というリズムが楽しいのが、おしづパックマンくんの作品。一戸建ての家の2階に子供部屋があって、子供が1人っ子というのが、今

や別々になっちゃった藤子不二雄マンガの古典的なパターンなんですけど、これは東京ではゼイタク以外の何者でもない。いなかだとそうでもないんだけど。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CLEAR500:DEFSTRA-C,T
30 T="T110":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
40 A="LBC,E16GE16C16"
50 A1=A+"<B.B16B8R8R2>"
60 A2=A+"F+.A16F+8R8R2"
70 A3="L16CEG>C<BGD<B>C2."
80 B1="Q4L16R1<E>E<D+>D+<E>ER16"
90 B2$="R1<G>G<F+>F+<G>GR16"
100 C="C!B8H!B16H!B16":C1=C+C+C+C+C+C
110 C2="V3C64C64C64C64"
120 C3=C+C+C2+C2+C2+C2+C2
130 PLAY#2,"V13@3303Q5","V15@1004Q4","V8
@2305Q4","@2205V13","@1406V15","V15@A3"
140 FORI=0TO1
150 PLAY#2,A1,A1,A1,B1,B1,C1
160 PLAY#2,A2,A2,A2,B2,B2,C1
170 NEXT
```

180 PLAY#2,"","","","V10@9","V15"
190 PLAY#2,A3,A3,A3,A3,A3,C3

どうくっ

大阪府・穴井俊英の作品

ドラクエの音楽ではなくて、穴井クンのオリジナル作品。FM音源特有の金属的な響きがおもしろい。VOICE COPY Y命令を使って2つの音色のデ

ータをよみこみ、これを行50で適当に合成して新しい音を作っている。行30と行40の音色番号を変えれば勝手に新しい音色ができるので手軽で便利だ。

```
10 CALLMUSIC:CALLTRANPOSE(0)
20 DIM A%(15),B%(15),C%(15)
30 CALLVOICE COPY(@30,A%)
40 CALLVOICE COPY(@45,B%)
50 FOR I=0 TO 15:C%(I)=INT((A%(I)+B%(I))/26.3):NEXT
60 CALLVOICE COPY(C%,@63)
70 PLAY#2,"T150@6307V15L1 CDFG","T150@63
05V15L1 GCDF"
80 GOTO 70
```

ワープ

大阪府・穴井俊英の作品

穴井くんの2作目は、ワープの音。こんな音は現実には存在しないにもかかわらず、テレビやアニメで慣れてしまっているので「よく似てる」とかいつて

自分がおかしい。そういえば手塚先生が亡くなったときにアトム足音を作ったら、本気で悲しそうな表情になった友達がいた。リァリティは不思議。


```

10 CALLMUSIC
20 PLAY#2,"05013Y7,2V15 C1&C1&C1&C2
30 FOR I=1200 TO -1200 STEP -960
40 CALLTRANPOSE(I)
50 NEXT I
60 FOR I=-1200 TO 1200 STEP 960
70 CALLTRANPOSE(I)
80 NEXT I
90 CALLPLAY(0,N):IF N THEN 30

```

へんな音

山口県・伊藤彰司の作品

チープなオーケストラ・ヒット
トっていうんでしょうか。「ジャン・ジョワジョワジョワ」と鳴るのが伊藤くんの作品。フフフ、私好みです。えー、なぜオーケ

ストラ・ヒットっぽくなるかといえ、行40にあるようにすべての音域の音が同時に鳴るからです。科学的な説明ってなんてシンプルなんでしょう。

```

10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 DEFSTR,A,B
30 A="L64028V15CV14D-V13DV12E-V11EV10FV9
G-VGV7A-V6AV5B-V4BV3>CV2D-V1DV2D-V3C<V4B
V5B-V6AV7A-VGV9G-V10FV11EV12E-V13DV14D-"
40 B="T255":PLAY#3,B,B,B,B,B,B,B:PLAY#3,
"07","06","05","04","03","02","01"
50 FORC=1TO10:PLAY#3,A,A,A,A,A,A,A,A
60 CALLTRANPOSE(-50*C):NEXT:GOTO50

```

『三国志II』より 魏のテーマ

福島県・三浦康之の作品

メロディは中華風なんだけどリズムにはアメリカのポ・ディ
ドリー・リズムの要素が入って
ます。C2\$のデータがこれ。日本のポ・ガンボスというパン

ドの「ポ」はここからきとるわけやね。ポ・ディドリーはいまだに現役のブラックおじいさんで、ロックン・ロールの原形を作ったヴェテランです。

```

10 CLEAR 300:CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1)
20 CALL PITCH(436):CALL TRANPOSE(0):CAL
L TEMPER(9)
30 ' A PART
40 A1$="00T176V15L805"
50 A$="B>DD<B>DL16EDL8<BA":A2$=A$+A$
60 A3$="AGAB>D<BAGAGABAGED"
70 A4$="AGAB>D<BAGR8BBB8R4."
80 ' B PART
90 B1$="010T176V15L804"
100 B2$="E4>E8<ER8EL4EEEE>E4<L8"
110 B3$="EEEE>E<EEE EEEEEEEE"
120 B4$="EEEE>E<EEE R8EEER4."
130 ' C PART
140 C1$="05T176V12L403"
150 C2$="GR8G8R4GR4GGR4"
160 C3$="L8"+A3$
170 C4$=LEFT$(A4$,10)+"R8<BBB8R4."
180 '
190 PLAY#2,A1$,B1$,C1$
200 PLAY#2,A2$,B2$, " "

```

```

210 PLAY#2,A2$,B2$, " "
220 PLAY#2,A2$,B2$,C2$
230 PLAY#2,A2$,B2$,C2$
240 PLAY#2,A3$,B3$,C3$
250 PLAY#2,A4$,B4$,C4$
260 GOTO 190

```

『ワードナーの森』より ショップ

神奈川県・あーと指田博史ノの作品

あーと指田くん、パーカッシ
ョンの音のセンスが抜群です。
基本にテクノが感じられる。こ
ういうのも伝統の一種です。ハ
ウス・ミュージックはいろいろ

に解釈できるけど、やっぱりテ
クノの流れのなかにあると思
います。生楽器のまににデジタル
のリズム・マシンがあるって
いう時代ですからねえ。

```

10 '--- ワードナーの森 --- SHOP --- (C)TOA PLAN ---
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1):CLEAR 1500:DEFS
TR A-T
30 CALL TRANPOSE(50)
40 A0="05V806Q5 L8CDECR8DR8E EDCDR8ER8D
CDECR8DR8E EDCFR8ER8D"
50 A2="B-AGFR8FR8A AGFGR2 B-AGFR8FR8A A
GFG"
60 A3="B-AGFR8FR8A AGFGR2 B-AGFR8FR8A "
:AX="R8<GGGGGAB"
70 AY="0506L8ER16GR16AR16L16BR16BAABR16R
16EEGGGR16AAAABBBB":A4=AY+AY
80 B="L4 C.F2R8G.D2R8 C.F2R8G.AGD16"
90 B0="V80=X;033"+B
100 B2="O=X;A+.F2R8A.ED.A+.F2R8A.ED."
110 B3="A+.F2R8A.ED.A+.F2R4L8GGGGGAB"
120 BA="L8C4.E4.F4.GR8GFFGR8":BX="R8CCCE
EE R8FFFFGGG":B4=BA+BX
130 C0="05 L8016Q4V2R8GGG>CCR8<G> CR4<AR
8BR4":C0=C0+C0
140 C6="L8 C.E.F.L16GR16GFFGR16R16CCCEEE
R16FFFFGGG"
150 G0="V7 Y56,55B8 Y40,10Y24,27M8M8BM8
Y24,36M8M4Y24,27M8 Y24,36MB8B4 Y24,30MB4
Y24,33M4B8":G0=G0+G0
160 G2="B4.B2R8B8B4B2B8":G2=G2+G2
170 G="B4.B2R8B4.B2B8":G4=G+G
180 G6="Y24,18MB8.Y24,22MB.Y24,25MB8.Y24
,27M8M16Y24,25M16M16Y24,27M8B16Y24,18M16
M16M16Y24,22M16M16MB8Y24,25M16M16M16Y
24,27M16M16BM16M16"
190 H="L16 S7M220 O8B8B8V1303B-V8B-S708D
8 S708D8D803V13B-V8B-S708B8 O8S7B8B803V1
3B-V8B-S708D8 O8S7D8D803V13B-V8B-S708B8"
:H0=H+H
200 SOUND 7,8B00110000:SOUND 6,1
210 T="T180":PLAY#2,T,T,T,T,T
220 Z=0:X=3
230 PLAY#2,A0,B0,C0,G0,H0
240 PLAY#2,A0,B0,C0,G0,H0
250 IF Z=1 THEN 290
260 PLAY#2,A2,B2,"",G2,H0
270 PLAY#2,A3+AX,B3,"",G2,H0
280 Z=1:X=4:GOTO 230
290 X=3
300 PLAY#2,"<"+A2,B2,"",G2,H0
310 PLAY#2,A3+">"+AX,B3,"",G2,H0
320 PLAY#2,A4,B4,"",G4,H0
330 PLAY#2,A4,B4,"",G4,H0

```



```

360 PLAY #2,A2,B2,C2,D3,N1
370 PLAY #2,A2,B2,C3,D4,N1
380 GOTO 340
390 '---" CLUB'S "---

```

確認用データ(使い方は87ページ)

10>XB20	20>RU00	30>RY30	40>h510
50>JN10	60>3Z40	70>EH00	80>mU00
90>EH00	100>cA30	110>JA30	120>a930
130>tdP30	140>k620	150>EH00	160>xb30
170>0850	180>EH00	190>fq20	200>a940
210>EH00	220>p2C0	230>rE10	240>nc10
250>EH00	260>3G20	270>IJ20	280>To40
290>iF30	300>EH00	310>vKJ0	320>EH00
330>on20	340>to20	350>Bp20	360>vp20
370>qg20	380>i900	390>ar20	

静かな海を渡る

埼玉県・柳橋清隆の作品

が採用理由といってよい。ときどき入る3連フレーズも謎だ。また「クラブの」という題名もよくわからない。パパに「これでいいのだ」といわれそうだ。

題はきれいなんだけど、音は
けっこうコミカル。オリジナル
曲でいきなり3拍子を作るって
のも変わってる。柳橋クン、な
かなかユニークな音楽センスの

持ち主のようです。曲作りのセンスは自分で思っているのとは違う場合がしばしばあるので、「苦手だし」なんていわずにぜひトライしてください。

```

20 CALLMUSIC(1,0,3,3
20 POKE&HFA3C,50
30 POKE&HFA4C,100
40 POKE&HFA6C,80
50 POKE&HFA7C,160
60 '
70 A0$="05012V10L16"
80 A1$="EEG8A4GR16R8FFA8B4AR16R8"
90 A2$="EEG8A4GR16R8DDDF8G4FR16R8"
100 A3$="EEG8A4GR16R8FDF8B4FR16R8"
110 A4$="EEG8A4GR16R8DFA8G4AR16R8"
120 A5$="EEG8A4GR16R8EFC8BAGGR4"
130 A6$="EEG8A4GR16R8FGD8>C<BAAR4"
140 '●●● BASS ●●●
150 B0$="03023V06L16"
160 B1$="C4D4EFECD4E4FGFD"
170 B2$="E4F4GAGEF4G4ABAF"
180 B3$="F4G4ABAFE4F4GAGE"
190 B4$="D4E4FGFDC4D4EFEC"
200 '●●● DRUMS ●●●
210 C0$="V15"
220 C1$="MH8H8MH8H8MH8H8MH8H8MH8H8S32
S32S32S32"
230 C2$="BH8BH8BH8BH8H8S32S32S32S32C8C8C
8C8BC8S32S32S32S32"
240 '●●● SPG 1 ●●●
250 D0$="07V13L32"
260 D1$="R4.CC+DD+EFF+GG+AA+BR4.CC+DD+EF
F+GG+AA+B"
270 '●●● SPG 2 ●●●
280 E0$="05V12L16"
290 E1$="EGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEG"
300 E2$="GBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGB"
310 E3$="CECECECECECECECECECECECE"
320 '●●● SPG 3 ●●●
330 F0$="05V13L16"
340 F1$="CR16CR16CR16CR16CR16CR16DR16DR1
6DR16DR16DR16"

```



```

350 F2$="CR16R16BR16CR16CR16CR16<BR16BR
    16BR16BR16BR16BR16>"
360 '●●● PLAY ●●●
370 T$="T96"
380 '●●● アレンジ ●●●
390 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
400 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
410 PLAY#2,""," ",C1$,D1$,E1$,F1$
420 PLAY#2,""," ",C1$,D1$,E2$,F2$
430 PLAY#2,A1$,B1$,C2$,D1$,E1$,F1$
440 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
450 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E1$,F1$
460 PLAY#2,A4$,B4$,C2$,D1$,E3$,F2$
470 PLAY#2," "," ",B1$," ",D1$,E1$,F1$
480 PLAY#2," "," ",B2$," ",D1$,E2$,F2$
490 PLAY#2,A5$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
500 PLAY#2,A6$,B4$,C2$,D1$,E3$,F2$
510 PLAY#2," "," ",C1$,D1$, " ", " "
520 PLAY#2," "," ",C1$,D1$, " ", " "
530 '●●● オリジナル ●●●●
540 PLAY#2,A1$,B1$,C2$, " " , " " , " "
550 PLAY#2,A2$,B2$,C2$, " " , " " , " "
560 PLAY#2,A3$,B3$,C2$, " " , " " , " "
570 PLAY#2,A4$,B4$,C2$, " " , " " , " "
580 PLAY#2,A5$,B2$,C2$, " " , " " , " "
590 PLAY#2,A6$,B4$,C2$, " " , " " , " "
600 GOTO410

```

確認用データ(使い方は87ページ)

10>VL10	20>aX00	30>Ee00	40>Ud00
50>cn00	60>EH00	70>wV20	80>g780
90>0C80	100>mA80	110>2980	120>uH70
130>jE80	140>JL30	150>iW20	160>eU40
170>MS40	180>ST40	190>wT40	200>9L30
210>kn00	220>guI0	230>w4Q0	240>SV30
250>ol10	260>iTH0	270>eV30	280>tL10
290>Xo80	300>Nd80	310>ba80	320>aV30
330>6m10	340>YbP0	350>eMR0	360>uM30
370>Le00	380>sw50	390>Wo40	400>L750
410>Mu40	420>Av40	430>B950	440>FA50
450>h950	460>9B50	470>jq40	480>hr40
490>j950	500>LB50	510>Nx30	520>Nx30
530>w250	540>mu30	550>4v30	560>Kv30
570>av30	580>Mv30	590>mv30	600>VA00

雷王子、失恋の嘆き

広島県・直川茶保秀源泰 (ナオガワチャボヒデゲンタイ) の作品

この作品は題名で採用ラインにのぼったところもあります。ナオガワくん、最近失恋しました？ 雷は失恋するとどーするのかなあ。やけくそに雨を降らせたりするのだろうか。タカタカせわしないリズムと16分音符鳴りっぱなしのバックিং・パターンにテクノな哀しみがうかがえます。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1):CLEAR1000
20 DEFSTR-A-Z
30 O1="GE16E16GE16E16":A1=O1+O1+O1+O1
40 A2=O1+O1+O1+"L16GGGGGGGR16L8"
50 A3="GFGAGF4EFEGGFE4D"
60 A4="EDEFED4CFEFGGFAB"
70 A5="EDEFED4CFEFGGAB>C<"
80 A6="B>CR8C&C2R8CCCCDRBF"
90 A7="E4R8D8D1&D4R<"
```

[illegible]

確認用データ(使い方は87ページ)

10>rL40	20>7N00	30>EWF0	40>C190
50>LB40	60>rE40	70>xw40	80>vL50
90>5r20	100>5i20	110>Ia20	120>IO40
130>jTB0	140>nY60	150>4UB0	160>aUB0
170>WZ60	180>STB0	190>KK30	200>4T60
210>dTB0	220>Eb60	230>wTB0	240>oNE0
250>aa60	260>ZSE0	270>DaB0	280>1dB0
290>KmC0	300>5M40	310>3L40	320>1K40
330>RCC0	340>FH40	350>7G40	360>DH40
370>4EH0	380>AH70	390>6TB0	400>J190
410>Hm21	420>tW20	430>eX20	440>eY20
450>MZ20	460>eY20	470>7a20	480>Va20
490>Ja20	500>Va20	510>Va20	520>Va20
530>Ja20	540>Va20	550>bb20	560>1C00


```

220 B(6)="033<<<G1R16031V15>>>GCDGF8FCDC
<B-GFB-G>"
230 '====>CHORD (CH3,4,5)
240 C(0)="T014V1005L8":D(0)=C(0)+"<":E(0)
=D(0)
250 G="D4&D.E2F2R16":C(1)=G+"F.E16R16E-
":C(2)=G+"L16AAAAR16L8G."
260 G="B-4&B-.>C2D-2R16":D(1)=G+"D-.Q4CQ
<B-":D(2)=G+"L16FFFFR16L8E.<"
270 G="F4&F.G2A-2R16":E(1)=G+"A-.G16R16G
-8.":E(2)=G+"L16>D-D-D-D-R16L8C.<"
280 C(3)="00V8D2.R16D16R16E2.R8E-."
290 D(3)="00V8B-2.R16B-16R16A2.R8B."
300 E(3)="00V8F2.R16F16R16G2.R8G-."
310 C(4)="09D4&D.E2F2A4G16R16A."
320 D(4)="09B-4&B-.>C2D2F4E16R16E.<"
330 E(4)="09F4&F.G2B-2>C4C16R16C.<"
340 C(5)="F4&F.G2A-2>C4<B-16R16G."
350 D(5)=">D-4&D-.E-2F2A-4G16R16E-."
360 E(5)="A-4&A-.B-2>C2F4E-16R16C."
370 C(6)="02A1":D(6)="02F1":E(6)="02C1"
380 '====>RHYTHM
390 F(0)="TV30A15"
400 F(1)="B!C!16H16H16H16HS!16H16H16C!B!
16H16H16H16H16HS!16H16H16C!B!16H24H24H24
H16H16HS!16H16H16H16S!16B!8S!8C!8"
410 F(2)=LEFT$(F(1),94)+"V15S16S16S8BSC8
V3"
420 F(3)="V10CB!16V3HB!16H16H16S!16H16H1
6HB!16H16S!16HB!16H16S!16H16H16S!H16":F(
3)=F(3)+F(3)
430 G="HB!16HB!16C8HS!16H16C!16B!16H16HS
!16CB!8HS!16H16C!8":F(4)=G+G
440 F(5)=G+"HB!16HB!16C!16HB!16HS!16C!B!
24H24H24S!16H16C!B!16HB!16S!16HB!16S!16S
!16S!16"

```

```

450 F(6)="V15BC2..S24M24Y24,0M24Y24,200B
16S8B16CS8B16S16S16B16SC8S32V3S32V15S16S
16S16"
460 FORJ=0TO1:X=0:Y=0:GOSUB560
470 FORI=0TO3:X=I*3+1:Y=IMOD2+1
480 GOSUB560:NEXT
490 Y=3:FORX=3TO6:GOSUB560:NEXT
500 X=7:Y=4:FORI=0TO1:GOSUB560:NEXT
510 Y=5:FORX=8TO9:GOSUB560:NEXT
520 X=10:Y=6:GOSUB560
530 NEXT
540 FORY=3TO6:GOSUB570:NEXT
550 GOTO460
560 PLAY#2,A(X),B(Y),C(Y),D(Y),E(Y),F(Y)
:RETURN
570 PLAY#2,"",B(Y),"", "", "",F(Y),"TSM420
0RCS4CSCRC4CSC":RETURN

```

確認用データ(使い方は87ページ)

10>86I0	20>XI20	30>YD50	40>D230
50>q290	60>be20	70>h8W0	80>U890
90>83q0	100>9ZA0	110>DFJ0	120>chR0
130>JVU0	140>jL10	150>sk50	160>Jv20
170>L6A0	180>p970	190>kbT0	200>PQ00
210>kNd0	220>4cI0	230>vp40	240>HbG0
250>U2a0	260>jGg0	270>1Bj0	280>2080
290>YQ80	300>g280	310>IU60	320>Y080
330>3t70	340>SL70	350>w880	360>ch70
370>66B0	380>vZ20	390>7o10	400>vvY1
410>jQC0	420>nn51	430>91c0	440>9vr0
450>Y7v0	460>4A40	470>VZ80	480>HN00
490>2R30	500>NM50	510>IS30	520>Ke10
530>B200	540>Tu10	550>1D00	560>giA0
570>ANN0			

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD

今回のおすすめCDは、サンセ
ッツのボーカル、サンディーのひさ
びきのソロ・アルバム「マーシー」
です。プロデューサーは旦那の久
保田真琴と、シンガポール出身で
日本でも人気がどんどん高くなっ
てきているディック・リー。内容
はハウスを共通言語とした汎東南
アジア・ポップス。「サクラ」「スキ
ヤキ」(上を向いて歩こうのこと)、

「リンゴ追分」などの日本の曲も楽
しいし、これがインドネシアやシン
ガポールの曲とまったく違和感
なく混在しているのがおもしろい。
また、サンディーの歌も強力で、サン
セッツだとときにはイヤミに聞
こえたこぶし回しがこのアルバム
では心にぐいぐい滲みてきます。
また、久保田真琴のプロデュース
にも拍手。

そこで、今回のプログ
ラムはサンディー風エイ
ジアン・ポップスにトライ
してみた。テンポの速
い打ちこみビートに、く
るくる回る笛のメロディ
ーがポイント。ま、なに
はともあれプログラムを
打ちこんで、CDといっ
しょに聴いてみてね。

サンディー
「マーシー」
東芝EMI / 3000円(税込)

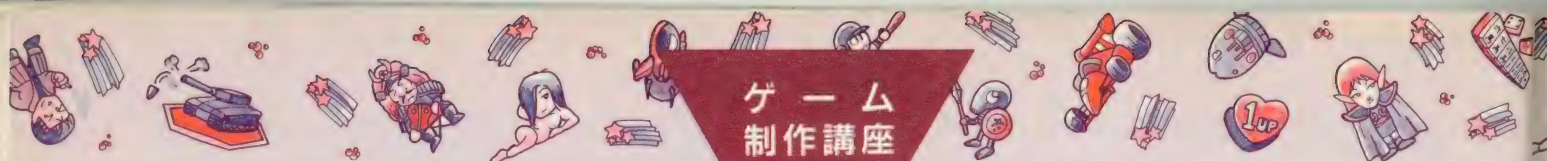


サンディー風 エイジアン・ポップス

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
20 A1$="037Q3T160V6"
30 A2$="05L8R8<E>E<ER4>E<ER4>E<ER8E
>E<E"
40 B1$="T160033"
50 B2$="03V8L4ER8BB8>E<C+R8G+G+8>C+
<"
60 C1$="T16003"
70 C2$="06E8L24F+ED+E4L8G+AAG+B4>ED
+EL24F+ED+E8<B8"
80 C3$="01406L8C+L24<B>C+<BG+8F+8B8
G+BG+F+8E8G+8F+G+F+E8C+8F+8EF+EC+8<
B8>"
90 C4$="0905L8C+EEF+G+F+E>C+<B2G+4F
+4017L24V10>EF+G+B+>C+E+F+G+B2"
100 B4$="03V8L4ER8BB8>E<C#R8G#G#8>C
#0205L24V10G+B+>C+E+F+G+B+>C+E4"
110 D1$="T160V10A15"
120 D2$="B!M!C8C16C16C8B!C8B!C8C8B!
C8C8B!C8C16C16C8B!C8B!C8C8S!B!C8C8"
130 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$
140 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$
150 PLAY#2,A2$,B2$,C3$,D2$
160 PLAY#2,A2$,B4$,C4$,D2$

```

ゲーム制作講座

講師 飯島健男

第13回

ゲーム・デザイナーの七つ道具について
今度こそ講義するぞ! といいたいとこ
ろだが、残念ながら今月もごめんなさい。

私こと飯島健男が、忙しさのあまり病に
倒れてしまったのだ。そのため弟子の佳
文祐子を急きょ代打とさせていただく。

シナリオ制作中は 意識過剰になるな!

まずは、師匠の飯島が病床に伏してしまったため、佳文某などという怪しげなやつが、唐突に代打として登場させていただくことを、みなさまにふか〜く、ふか〜くおわびもうしあげます。

では、すうすうしくも自己紹介などを少々。

私の初仕事は『ブライ上巻』のシナリオ・サブである。じつは、お恥ずかしい話だが、飯島のもとでアシスタントとして『ブライ』の制作にたずさわるまで、コンピュータ・ゲームというものをほとんどやったことがなかった。それこそファミコンの『ドラクエ』や『スーパーマリオ』しか知らず(あっ、大昔にMSXの『サーカス・チャーリー』もやった)、おまけに自分で持っていないため、友人宅でやらせてもらっていたという始末(笑ってください)。

しかし、こんなゲームにまったく暗な私でも、なんとかメインでシナリオを書いたゲーム(ゲームボーイ用RPGソフト)が発売されるまでにこぎつけたのであった。しかも、まあまあ売れ行きで、まだ未定ではあるがIIの話がもちあがってしまったのである。これもひとえにプロデュースをした飯島、できの悪い私めを必死にフォローしてくれたスタッフのみんな、そしてなにより買ってくださったお客

さまのおかげである。ありがたや、ありがたや……。

といったところで、本題に入りたいと思う。

さて、この講座も番外編ともいえる今回を含めてついに13回目をむかえたわけである。1年以上もつづいているわけだ。読者のみなさまからお送りいただいた投稿シナリオも、いまでは膨大な量になった。私も一部を拝見させていただいたが、みなさまのアイデアには頭のさがる思いがする。私ごとときが「ゲーム

のシナリオを書いています」なんていうのはいささかおこがましいような気分になってしまう。

そこで、この場をお借りして「ゲームに盲目だった私でも、こうしてRPGのシナリオを書くことができた」あるいは「超ドシロウトのためのゲーム制作講座」と題したと思ってお読みいただきたい。

前述でもおわかりのように私はいわゆるゲームおんちである。シューティング・アクション系はトロい、RPGやAVGはい

つまでたっても終わらない。SLGなんてもってのほかで、やり方じたいが理解できないときもある。こんな私であるから、ゲームのシナリオなんて、なにがどうなっているのかさっぱりわからない。飯島に教えるをこうても、「正しいやり方があるわけではないから自分なりにやってみろ」といわれてしまった。しかたがないので、当初は飯島のシナリオを参考にしているものの、ゲームを制作しているということを意識におかないで、とにかくシナリオを書くことにした。なぜなら、もともと俳優養成所に通い、弱小劇団に籍をおいていた私は、世間一般にいわれるシナリオなら何度か書いたことがあったからだ。

とりあえず、ゲームのことは意識せずに芝居のシナリオ形式で書き、あとからゲームをするうえでの補足(見せ方など)を書きくわえるという方法でやってみた。

これははっきりいって二度手間であるが、慣れてくるにつれてなんとか1度にはできるようになってくる。それでもカンペキとはいいがたく、見落としも多くあり、細部をチェックしきれないままに、どうしてもストーリーを追っただけの大ざっぱなものになってしまう。しかし、ここで落胆するのはまだ早い。



投稿者一覧1991/3/8しめぶんから・投稿は返却できませんので、必要な人はあらかじめコピーを取っておいてください。●タイトル/ジャンル/住所/氏名/年令/飯島氏コメント●Shining Star/フィールドタイプのRPG/長野県諏訪市/竹内千博/?/キャラクタ、シナリオとも自分で決定するのはおもしろい。でもこれはRPGコンストラクションツールということでは?●勇者への道/RPG/北海道士別市/坂本哲也/15歳/ファンタジー学校を卒業して冒険に出る設定はとてもおもしろい。よく書けている。●未定/シミュレーション/北海道士別市/坂本哲也/15歳/近未来の日本の舞台。北海道に軍事基地ができて、原子力発電問題、独裁政治などの発想がいい。設定も細かく引きこむものがある。●軍事国時代3010/RPG+シミュレーション/群馬県渋川市/井ノ川順二/13歳/これも約1000年後の日本の話。ビルにたてこもった人のうばいあいがメイン。設定の新鮮さに驚いた。●目指せオタクキング/シミュレーション/大阪府大阪市/斎藤昌志/17歳/オタクの本道をつきすむというのは読んでいてもおもしろいけど、パロディものはむずかしいが現実だ。●転校生/生活体験シミュレーション/大阪府大阪市/斎藤昌志/17歳/友だちを作るのが目的だけど、内容はディスカッションにあった「ちるどれんうおーず」にそっくりだが……。●Oh! Fujiyama/シューティング/福岡県福岡市/増田陽平/16歳/パロ



それらをサポートしてくれるのは、飯島やその他のスタッフなのだ。他者の目というのは、書いてある本人では気づかないような小さな見落としを、じつによく見つけることができるのである。そして、それは「ここはどういうふうに表現(処理)するのか」という疑問点として私のもとに提示され、「ああ、そんなことまで考えてなかったな」と改めて思いしらされる。そこでその部分を初めてつけくわえることができ、カンペキなものになっていくのである。

こうして思い返してみると、あのゲームのシナリオは「私が書きました」とはいいがたいものがある。みんなの疑問提示や助言がなくてはできなかったのだから。やはり、ゲームおんちだろうが、やりこんでいようが、なんといっても制作者としての経験。これがものをいうのではないだろうか。と、経験不足の私はせつに感じてしまうのである。

なにがいいのか、よくわからない文章になってしまったが、最後にゲームおんちの利点と欠点についてまとめておこう。

これは飯島の受け売りであるが、利点の1つはなんといっても従来のゲームを一新したアイデアが出せる可能性があるということ。なにせ、従来のゲームという定義にあたいするものじたい、なんだか見当がつかないわけであるから、固定観念や保守的な考え方にとらわれるなんてことはないだろう。

しかし、これはあくまでも可能性であって、かならずしもそうなるとはいいきれない。反対に、欠点につながることにもの

りかねない。

たとえば、ゲームをあまり見ていないばかりに、自分で独自に考え出したはずのストーリーやシステムなどが、じつはすでに使い古された手だということに気づかない。また、参考となるべき他のゲームの見せ方を研究していないため、ゲーム上での表現方法に困ってしまう、ということがおこりうる。

私は正直いって、ゲームをやりこんでいる方々に対し、多大なコンプレックスを抱きながらゲームを作ってきた。もっと早くゲームにめざめていればよかったと、何度思ったことが……。そのくやしさを前者の利点を目指してがんばった。しかし結果は後者の欠点になってしまったところが多かったように思う。

けっきょく、私のようなゲームおんちの最大の利点とは、先入観や固定観念のない、まっさらの状態でゲームと対面できる点にあると思う。今回のテーマの結論というべきことであるが、やはり一から始めるにあたり、それを正しく導き、修正してく

れる指導者、この人ならどこまでもついて行けると思える存在との出会いが大切なのではないだろうか。また、そういった存在の指導をすんなり受け入れる素直さが重要となるのではないだろうか。私の場合は、出会えただけラッキーだったという人もいかもしれないが、まわりにはかならず誰かいる。反発せず見つけてほしい。そのためには素直な自分が最低必要だろう。

アマチュアとしてではなく、プロとして、これからゲーム制作にたずさわって行こうと思っている人は、どうかよき指導者を見つけてほしい。ゲームおんちの人もそうでない人も、テーブルトークなどでマスターをや

ったりしている人もすべての人に共通していえることだ。ようするに、まったくの未経験でも多少の経験者でも、素直に指導者に従うことから始めよう。そして、どんなに自信があったとしても、先を急いだりせず、サブをやって下積みを重ね、指導をあおぎ、それらを自分のものにしていったうえで、独自のカラーをすこしずつ出していくのが得策ではないかと思う。

プロのゲーム制作者をめざすみなさま、なにをするにも最初からすべてうまくいくことはまれだ。だれでも初心者時代はある。日々、努力精進してがんばってくれ。佳丈は同じ初心者として応援しているぞ!!



次回の お 題

みなさま、いつもの講座と違って下っぱのたわごとはいかがでしたでしょうか。次回のお題は残念ながら聞いておりませんが、来月は飯島も復活したいと思います。また、いつもの講座をお楽しみに。

さて、突然ですが、以前投稿していただいた作品の『サイボーグベースボール』が現在コンパイルでゲーム化検討中だそうです。ディスクステーションあたりでしょうか。くわしいことは来月報告されると思います。



ディオのだが、「バロディウスだ」を超えるのはむずかしいぞ。●/?/シミュレーション/青森県弘前市/秋田進/?歳/登場人物に思い入れしやすい設定はなかなか。●/?/シミュレーション/新潟県刈羽郡/中沢竜一/18歳/「シム・アース」タイプの人を育てるゲーム。こういうのは大好き。善人を育てるより悪人を育てるところがすごくいい。●2854/シューティング/和歌山県海南市/浦田博史/?歳/「ファンタジーゾーン」タイプ。RPGのように人と話したりするところが新しい。●ANIMAL MASTER/シミュレーション/北海道上川市/オーバーキル企画/15歳/実際の動物を融合させて戦うもの。モンスターならともかく、なんかなまなましいのだが……。●十二支レース/フィールド型RPG/埼玉県羽生市/樋口哲矢/?歳/最高12人まで遊べるところや「ねずみ算の書」などの各動物ごとのアイテムも愉快。企画書も見やすくしっかりしているので◎。●うらぎりのカード/シミュレーション/広島県広島市/竹崎祥英/?歳/RPGカードゲーム。多人数で遊べるところが特徴。画面の図解などもうすこし詳しく。●四神英雄伝/?/宮城県仙台市/吉田良/14歳/ファイルに閉じられたぶ厚いシナリオにはびっくり。このまますぐゲームになりそうなのだ。

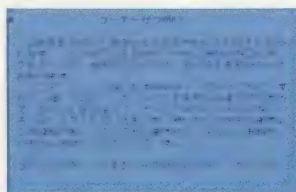
パソコン通信でテーブルトークRPGができるなら、シミュレーションだってやってみせるぞ！

今度はテーブルトーク シミュレーション!?

テーブルトークゲームをパソコン通信でやろうということになって、リンクスでは「あまなつ高校の逆襲」や「魔術師妖精学校」を始めた。でも、もしかしたらシミュレーションも同じ方式でできるのではないか、と思いついた。そこで、「歴史討論会」というコーナーのわくのなかで、独自に始めることになった。

まだまだルールや細かいことは、すんなりできているとはいえないけれど、自分がある武将になって、領土を広げていくのは意外におもしろい。コーナーのリーダーがみんなの戦略をまとめて送り返す。1ターンに何日もかかるけど、朝顔の成長を見ているようでリンクスをのぞくたびにドキドキしてしまう。

学校や仕事から帰ったら、自分の武将がどうなっているか見てみる。領土を広げているだろ



●テーブルトークでSLGをやろう！

うか。想像するだけで楽しい。こういった遊びは、じつはなんにもパソコン通信にしかできないことではない。待つ、ということにがまんできれば、郵便だって可能だ。卒業して会えなくなった友だちと、リーダーを決めて数人で遊ぶこともできる。そういうふうな考えを広げていくと、きっと新しいゲームが思いつくに違いない。

今度は囲碁の一手一手をコーナーのリーダーと通信で対戦するのも悪くない。将棋も、オセロもできる。どっかのコーナーで始まるといいな。

遊・アクセスガイド

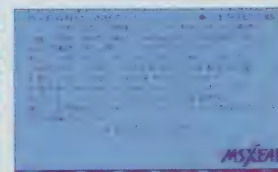
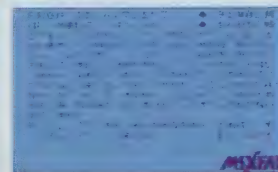
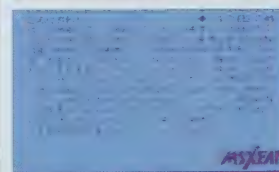
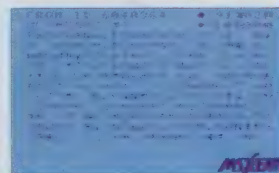
リンクス内の
イベント情報

4/8、15 22、29	●Chat「おーい、バプルスくん！」 Bam/ネットが月曜の夜を盛り上げる。話題を決めて毎週みんなでおしゃべり。参加まってるよ。8日「がんばる特派員チャット」、15日「新学年だ！ 新学校だ！ チャット」、22日「GO！ GO！ 大胆仮面チャット」、29日「ゴールデンゆかいクイズ」。
4/10、17 24	●「Come on Baby.ボクの世界へ」 企画BBSの各コミュニケーターが、それぞれ運営するBBSをPR。企画BBSはコミュのノリがものをいうから、ふんいきをつかむいいチャンス。キミの参加したいボードがきっと見つかるぞ。
4/11、18 25	●Chat推理ゲーム「ズバリ!! そうでしょう」～短期決戦編～ おなじみの「ズバリ!! そうでしょう」が2か月ぶりに登場。今回は、時間を2時間から1時間に短縮して短期決戦だ。さて、出題されるものはいったいなんだろう。
4/12、19 26	●Chat「いかにワタシはビギナース」 リンクスではまだ入ったばかりのみなさんに、チャットの楽しさやおもしろさを満喫してもらおう、というコーナー。参加者全員が初心者だから、キミも遅くても入力が遅くてもへっちゃら。

MSX・FAN-NET

●めいおう星通信●

リンクスでは特別にいま会員の申し込みをするとモデムがもらえちゃう、というので最近またメールが急増。先月は全然だったというのに……



●いつかまたになったの？

●そう、すてき多いのだ

●私は知らない知らない

●リンクスのコーナーかな

●コンパイルっぽい名前

●麻雀が好きそう

●1週間とははややだ

●社長ですって？

●右の上にもう一つ

●リンクスってなに？

●リンクスってなに？

●リンクスってなに？



THE LINKS
についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-251-0635

投 稿 応 募 要 項

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんツール種、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN:WIDTH40
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さは、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストは複数でもかまわないが、誌面のつごう上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ②プログラムのタイトル
- ③プログラムの遊び方、使い方
- ④使われている変数の意味と、プログラムの各処理ことの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ⑤プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

F M 音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBAS-ICのものにかぎり、ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープまたは、ディスクにセーブしたものにかぎる。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・

A V フォーラム

エスプリのきいた20字×29行以内のオリジナルプログラム。

- 規定部門
毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
- 自由部門
自分のセンスの見せどころ。題材はまったく自由。
- ★応募書類の規定

⑥プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数なども明記)

投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
※1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を別々に書き添えること。

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。
そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

- ★2つの奨励賞
- 第14回季間奨励賞
4月号から6月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第14回季間奨励賞の発表は、7月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

- 第3回FP部門奨励賞
4月号から9月号に掲載されたFP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

- 電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした本、CD、楽譜などの名前や号数、出版社名を明記
- 「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- 郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。
- ★採用
当社規定の原稿料と掲載誌。

- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名
※ハガキに手書きでの応募可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。
- ★採用
くわしくは133ページの下欄外「特典」を参照。

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト」。さらに、ゲームのウル技や攻略の情報交換の場の「ゲーム十字軍」と、そのなかでもシミュレーションにかぎった「FAN STRATEGY」ともりだくさん。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのCGツールでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでかまわない。

- 紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・

電話番号

- ②作品のタイトル
- ③使用したツール名、ロードの方法など
- 投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

- ★採用
掲載者全員にMFファンのテレカ。勝ち抜き制度なので、1回勝ち抜くたびに賞金を授与。1回目が1000円、2回目は2000円、3回目は3000円、4回目が5000円。5回目で1万円、となっている。勝ち抜くたびに賞金を送付するので、累計で2万1000円にもなる。

ゲーム十字軍

MSXの市販ゲームのウル技や質問、そのほかかもろもろを扱っている。くわしくは各部門で。

- トビラアイデア
毎月ビツツに描いてもらっているCGの元になるイラストやネタを募集。
- ゲームのぞき穴
ゲームのウル技。
- 通り抜けできます
解けない、できない、進まないなどゲームで行きづまっている人の直訴状。なるべくくわしく。

- 歴史の散歩道
再現してほしい史実など。
- 空想科学読本
ゲームをSF考証したレポート。
- マップコレクション
RPGのダンジョンのマップなど。
- 歌を詠む会
57577の和歌。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ★採用
採用者のなかから、とくに重要な投稿にはゲームを、中くらいはテレカ。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ②シナリオにはタイトル名、ジャンルをかならず明記のこと
- ★採用
現在はとくに定めていないが投稿者の名前と作品名を発表し、かんたんコメントをつけている。よい作品は市販の道もある。

FAN STRATEGY

シミュレーションの情報を募集。実戦で起こったこと、思ったことを自由に表現してほしい。とくに部門はなし。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ②ゲーム名
- ③自分の目のまえで実際に起こったことをくわしく説明
- ★採用
採用者には、当社規定の原稿料、ゲーム1本、MFファンのテレカ、掲載された栄誉のいずれかを授与。

●その他の投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

すべての投稿は下記の住所で受け付けている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述をお忘れなく。

盗作や二重投稿は厳禁。
〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M MSX・FAN編集部 「〇〇」係

※なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

★しめ切り とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の1〜2か月前にとどいたものが掲載されます。

スパー暗記法



案内書無料急送

右のハガキを今すぐポストへ！！

●お急ぎの方はお電話で！

☎東京 **03(3318)6111**

受付／朝9時30分～夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



●1日15分の勝利!! ●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- 受験用英単語をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- 大学受験コース
- 高校受験コース
- 資格取得・社会常識記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。



合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!
私の暗記テクニックのすべてをお伝えしよう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III (医学部) に進学。東大在学中にあらゆる科目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

●キミに届ける先輩からのメッセージ!!



高 原 有 知
三愛高校
(豊田中卒)

定期試験に大満足!
ある少年雑誌の広告を見て、ポニクもさっそく入学。一か月でテクニクを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。なぜ? ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。



山 岡 信 一 郎
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

偏差値アップにすごい威力!
義塾の看板学部に入っていて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。これだけ、チョット、すごいな。

ディスクステーション #24

■ドラゴンナイト/エルフ(選べるバージョン)
■ルーンマスター三国英傑伝発売記念特別音楽館
その他を予定しています。

Disc2枚組 ¥1,940(税別)

4月9日(火) 発売予定

©1991 COMPILE DS#24

●編集の都合により、一部変更する場合があります。ご了承下さい。

MSX2 MSX2+ 2DD

MSXマークはアスキーの登録商標です。

バックナンバ

DS#1 1,900円
DS#2 1,900円
DS#3 1,900円
DS#4 1,900円
DS#5 1,900円
DS#6 1,900円
DS#7 1,900円
DS#8 1,900円
DS#9 1,900円
DS#10 1,900円
DS#11 1,900円
DS#12 1,900円
DS#13 1,900円
DS#14 1,900円
DS#15 1,900円
DS#16 1,900円
DS#17 1,900円
DS#18 1,900円
DS#19 1,900円
DS#20 1,900円
DS#21 1,900円
DS#22 1,900円
DS#23 1,900円
DS#24 1,900円
DS#25 1,900円
DS#26 1,900円
DS#27 1,900円
DS#28 1,900円
DS#29 1,900円
DS#30 1,900円
DS#31 1,900円
DS#32 1,900円
DS#33 1,900円
DS#34 1,900円
DS#35 1,900円
DS#36 1,900円
DS#37 1,900円
DS#38 1,900円
DS#39 1,900円
DS#40 1,900円
DS#41 1,900円
DS#42 1,900円
DS#43 1,900円
DS#44 1,900円
DS#45 1,900円
DS#46 1,900円
DS#47 1,900円
DS#48 1,900円
DS#49 1,900円
DS#50 1,900円
DS#51 1,900円
DS#52 1,900円
DS#53 1,900円
DS#54 1,900円
DS#55 1,900円
DS#56 1,900円
DS#57 1,900円
DS#58 1,900円
DS#59 1,900円
DS#60 1,900円
DS#61 1,900円
DS#62 1,900円
DS#63 1,900円
DS#64 1,900円
DS#65 1,900円
DS#66 1,900円
DS#67 1,900円
DS#68 1,900円
DS#69 1,900円
DS#70 1,900円
DS#71 1,900円
DS#72 1,900円
DS#73 1,900円
DS#74 1,900円
DS#75 1,900円
DS#76 1,900円
DS#77 1,900円
DS#78 1,900円
DS#79 1,900円
DS#80 1,900円
DS#81 1,900円
DS#82 1,900円
DS#83 1,900円
DS#84 1,900円
DS#85 1,900円
DS#86 1,900円
DS#87 1,900円
DS#88 1,900円
DS#89 1,900円
DS#90 1,900円
DS#91 1,900円
DS#92 1,900円
DS#93 1,900円
DS#94 1,900円
DS#95 1,900円
DS#96 1,900円
DS#97 1,900円
DS#98 1,900円
DS#99 1,900円
DS#100 1,900円

DS#1(ルーンマスターII) 3,800円
DS#2(魔導神楽II) 3,800円
DS#3(3つの心) 3,800円
DS#4(魔王ゴルビー) 7,800円
DS#5(フレスタ) 6,800円
DS#6(電撃物語1 2 3) 8,800円
DS#7(ランダーの冒険) 7,800円
DS#8(DS#1(PC 3601用)) 2,800円
DS#9(DS#1(PC 3601用)) 3,800円
DS#10(DS#1(PC 3601用)) 3,800円
DS#11(DS#1(PC 3601用)) 3,800円

DS#12(創刊号)から3月号までは、3月号は発売
しました。4月号から12月号までは、在庫が残り少
ななっています。★創刊号(1月号)から3月号までは
TAKUMI社でも購入可。

通信販売を希望する人は、販売店から定額海
外で商品の定価+消費税+送料210円を商
品名、おたの郵便番号、住所、氏名、電話番
号、機名を記したのと一緒に下記の住所ま
で送付下さい。
宛名は「通販の主様」様

Sugoroku Role Playing Game

ルーンマスター

三国

©1991 COMPILE

▶STAFF 企画・デザイン=ケロル土下座ア門

5月25日(土) 発売予定 DISC3枚

ゴルビーの パイプライン 大作戦



日ソ交流新時代へ
向けて東京モスクワ
間パイプライン着工!

落ちてくるパイプブロ
ックを組み合わせ、東
京からモスクワまでシ
ベリア鉄道に沿ったパ
イプラインを造るのだ!

4月12日(金) 発売予定

MSX2/2+ Disc1枚組 ¥6,800 (税別)

FM-TOWNS Disc1枚組 ¥6,800 (税別)

MSX2 MSX2+ 2DD

MSXマークはアスキーの登録商標です。
FM-TOWNSは富士通の登録商標です。
©1991 COMPILE TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

●詳しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧下さい。

ゲーム・マガジン
COMPILE

英傑伝

プログラム=KEMSY

MSX2 MSX2+

MSX2+ 国産

MSXマークはアスキーの登録商標です。

組 ¥6,800 もうひとつの英雄史が生まれる!
(税別)



ASCII

緊張

迫真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

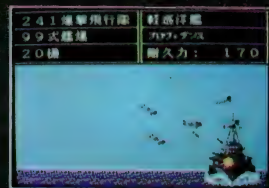
敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。



艦名	種別	性能	備考
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110
大和	戦艦	1000	1110

トの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトンの艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

壮快



アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。



好評発売中

価格 9,800円 (表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応機種: MSX2 (VRAM128K) MSX2+, turboRでも動作します。2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦シミュレーション

フリート コマンダーII

黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

もう、へたなんだから……

ああ、もっと
興奮したい！

……とは言われても……

ええいクソ！
またエラーだ

♥ 私たちのヒーローを待っています。

ゲームがしたい。どこにも売っていないオリジナルゲームがしたい。そんな望みを満足させてくれる人（…特に男の子♥）、今の機会に

♥ ソフト・ハードの「最新情報」もキャッチできるよ。

市販ソフトの最新情報が知りたい

という人は「ソフトハウスラボ」にアクセスしてみれば？「コンパイル・コーナ」「マイクログキャビン・コーナ」「ハミングバードソフト・コーナ」「リバーヒルソフト・JBクラフ」のスタッフの皆さんと等身大で話ができるのが人気の秘

♥ 今、入会するとすごい特典が…

今やつて「春のキャンペーン」期間中に入会すれば、6カ月分の基本料金3000円だけで、1カ月60分までなら無料でアクセスできるヨ。
もちろん、それだけじゃない。合計20時間分のアクセスが無料になる「アクセス・トライアル・カード」

ももらえるんだから。（入会から3カ月間のみ有効）
—と、実はもっとすごいのはネ…。
この期間中に申し込むと、通信に必要な専用モデムが無料でもらえるの。とにかく、今をのがしたら、絶対後悔するからね！

密かも…。

ほかに「urboRユーザー」には、専用の情報交換コーナーがあるヨ。高速CPUの活用方法とかなんとか、A1STの性能をもっと発揮させるんだって、みんな真剣に取り組んでるみたい。

ファミ
コン

徳間ジャパンからゲームミュージックのCDとテープが発売されている。どちらも2500円(税込)。

問い合わせは———●

☎03-3508-4911まで!

ゴルビーの パイプライン 大作戦

日ソ交流の新時代を向かえるべく、
東京とモスクワをパイプラインでつ
なごう、というビッグプロジェクト
が動き出した。パイプブロックをつ
なげてパイプラインを引くのだ!

日ソ交流新時代を告げるゲーム登場! 東京⇄モスクワ間をパイプラインでつなぐのだ

4月12日発売予定

ファミコン
ROMカートリッジ

4900円(税別)

制作: 徳間書店インターメディア株式会社
発売: 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

パイプをつなげて



パイプラインをのめさせ!



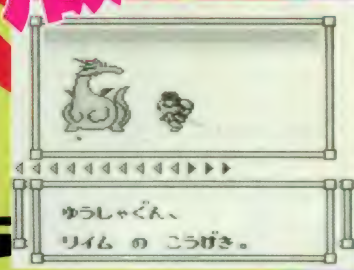
ゲームボーイは任天堂の商標です。Nintendo

GAME BOY™

リトルマスター

Little Master

ライクバーンの伝説



勇者リム

簡単な操作ですぐに遊べる
シミュレーションRPGの
登場だ！ 勇者軍を結成し
て王国を魔物の手から取り
もどそう。アニメする戦闘
シーンもかっこいいぞ！！



モモ・ダイナマイツ

4月19日発売予定
ゲームボーイ
シミュレーション

4200円(税込)

制作：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
03-3433-6231

MSX

でパソコン通信
したい人のページ
第5回

パソコン通信

はじめ
の一步

最近通信が気になりだしたキミのために用語解説をつけてみた。今回はネットの情報をディスクに記録するダウンロードのお話である。ここに通信の楽しみがあるのだ!!



通信にディスクを活用する<2>

ネットの情報を ディスクに記録する

●ネットワーク用語集

*1 ダウンロード

ネットワークに提供されている全情報を管理、保存しているホストコンピュータ(単にホストということが多い)からの情報を、ネットワーク各々の持つMSXなどの端末で受取り、これを記録、保存すること。「落とす」ともいう。反対に端末からホストに情報を送信することを、アップロードという。

*2 オンライン

ホストと端末が電話回線をつながっている(アクセスしている)状態のこと。ネットに「入っている」ともいう。反対に回線が切れている状態をオフラインという。

*3 アップ、ダウン

アップロード、ダウンロードを略した表現。

ディスクにダウンロードしてみよう

ダウンロード*1というのは、ネットから提供される文字やソフトウェアなどの情報をディスクなどに保存することだ。

このこと自体はBASICのプログラムをディスクにセーブするのと似たようなことだけれど、ダウンロードをすることはネットワークにとって単にデータを保存する以上に大切な意味がいくつかある。

ダウンロードの利点は、まずお金の節約ができることだ。

通信には電話料金やネットの使用料などが、利用時間に応じてかかる。

ネットの情報は、オンライン*2で読むことももちろんできるけれど、たとえば「マンガ単行

本今月の発売情報」なんていう1か月単位の長い情報がネットにあったとしよう。そこから自分の好きなマンガ家の本を探しだすために何回も読みなおしたりすると、その間ずっと料金が加算されていくことになる。

しかしネットの情報を1回ダウンロード*3しておけば、あとでゆっくり読み返すことができるし、もちろんその間は電話代も使用料もかからないわけだ。

また、その記録は、各自の必要に応じて、自由に編集しておくことができる。新聞を切り抜いてスクラップブックを作るように、ネットの情報を分類、整理して保存しておくわけだ。こうすれば新聞社などのデータ

ベースからいくつもの情報を引き出して研究資料にしたり、ビジネスに役立てたりする場合などにも便利だろう。

もうひとつのダウンロードの楽しみとして、ネットにアップ*3されているソフトを手に入れて使うことがあげられる。

ゲームやCG、コンピュータミュージックのデータ、あるいはあるスクリーン用の画面情報を別のスクリーン用に変換したりするツールなどなど、魅力的なものがたくさんある。ネットワークのなかには、このソフトのダウンロードを主な目的にしている人もいるほどで、パソコン通信の大きな魅力の1つになっているのである。

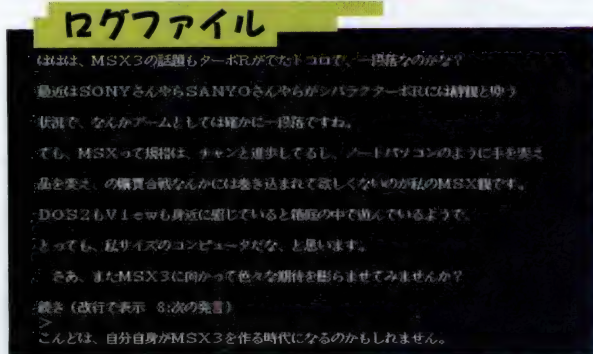


通信の記録を残す ログファイル

ネットからダウンロードしてディスクなどに記録しておいた文字情報をログファイル** (LOG FILE) という。このログということばには、もともと航海日誌とか、実験記録というような意味がある。つまり、ネットワーカー各自が、ネットという情報の海をどんな進路で通過したかを記録した航海日誌なのだ。

とくに、SIGやフォーラム*5では、ネットの仲間との楽しい情報交換が行われているので、これらのログファイルを読み返したりするのはネットの最大の楽しみといえるだろう。

ところで、ログファイルの作り方には、通信開始 (これをログ



ニフティ・サーブのMSXフォーラムを記録したログファイルから、シロネさんの発言

インとかログオンという) から終了 (同様にログアウトとかログオフという) までを記録する方法と、オンラインで内容を確認して必要な情報だけをそのつどダウンロードする方法とがある。

MSX-TERMのエディタやWSXなどの内蔵ワープロソフトは長いログファイルに弱いので、後者の方法ではじめからログファイルを短くしておくというやり方もあるわけだ。

無料で使えるソフト フリーウェア

フリーウェア*6とは、パソコン通信を通じて入手できるソフトの一種で、ネットからダウンロードして、無料で利用することができる。このフリーウェアには、ゲームソフトやCGのデータ、音楽のデータ、ツールなどがある。たとえばTHE LINKS*7にアップされているファンダム

のプログラムもフリーウェアの1つだ。

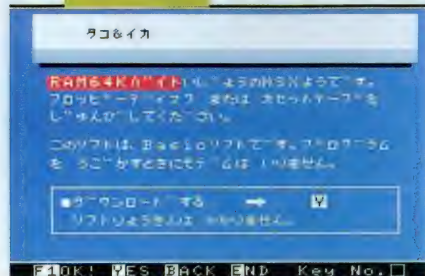
また最近NIFTY-ServeのMSXフォーラムにMSX用のMIDIのデータが早くもアップされはじめている。

数多くアップされているツールは、グラフィックと音楽をドッキングさせるもの、フリーウ

ェアを利用するのに必要な圧縮・展開ツールやデータコンバータなど、ふつうでは手に入らない優秀なものがそろっている。

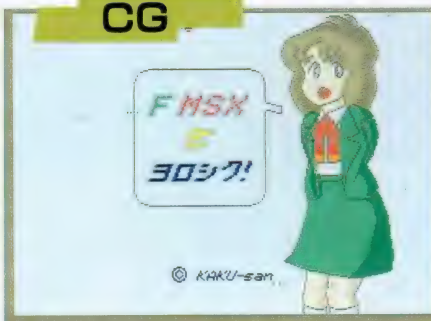
このフリーウェアを集め、それを使った感想などをネットで作者に送ったり、自分で作ったソフトをアップすることを楽しんでるネットワーカーも多い。

ゲーム



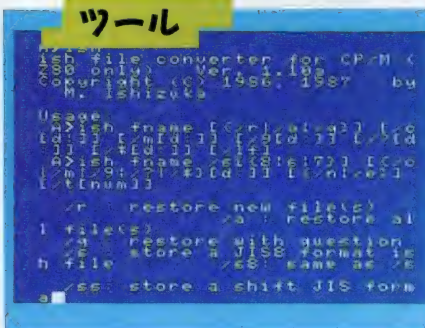
リンクスのMSX-FANコーナーからファンダムのゲームをダウンロードしているところ

CG



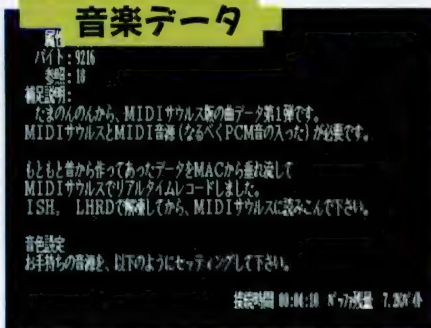
ニフティ・サーブのMSXフォーラムにある、街村立博物館から格闘ゲームの作品

ツール



有名なフリーウェアのひとつである「ISH」(Mishin Zukaba)さんの初期画面

音楽データ



CGと同じように街村立博物館にある、たまのんさんのMIDIサウルス用データの解説

*4 ログファイル

ネットに入っているとき画面に表示される文字情報を記録したテキストファイル。

*5 SIG、フォーラム

SIG (=Special Interest Group: スペシャル・インタレスト・グループ/分科会) とは、同じ興味を持つネットワーカーが集まって、情報交換をするためのネット内のコーナー。大手の有料ネットには技術や科学関係のきわめて専門的なものから、マンガや音楽、演劇など趣味の分野のものまで幅広く用意されている。NIFTY-Serveではこれをフォーラムと呼ぶ。

*6 フリーウェア

パソコン通信を通じて手に入る無料のソフトウェア。ごく近い意味の言葉にPDS (Public Domain Software:パブリック・ドメイン・ソフトウェア/著作権を放棄したソフトウェア)があり、両者は混同されがちで、現状ではほとんどPDS=フリーウェアの意味で使われているようだ。しかし、厳密には日本のほとんどのフリーウェアは無料であってもPDSではない。一方、使用する場合に料金を払うことを求めるソフトもあり、これはシェアウェアと呼ばれる。

*7 THE LINKS

京都にある日本テレネットの主宰するMSX専用のネット。NGA (ネットワーク・ゲーム・アダプタ) という専用のモデムや、FS-CMIなどのリンクスにアクセスできる機能を持ったモデムを購入して申しこむと会員になれる。地方や年令別のボードがあったり、MSX関係各社のコーナーがあったりと、なかなか楽しい。また、ネットを利用して多くの人が同時に参加できるネットワークゲームもある。MSX-FANもコーナーを持っていて、ファンダムのゲームのダウンロードサービスなども行っている。くわしくは96ページのTHE LINKS INFORMATION PAGEを参照のこと。



Alma Battler

聖戦士ダンバイン

ビジュアル満載の
SLGを徹底紹介

みんなの要望にこたえ「ダンバイン」が再び登場。前回紹介できなかったビジュアルやオーラ・マシンをドーンと見せちゃろそ！

ファミリーソフト

☎03-3924-5727

発売中

媒体	2D×6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

※漢字ROM、ターボRの高速モードに対応。

もう1つの世界……バイストンウェル

久しぶりに登場のファンタジー物のシミュレーションゲーム。人気アニメのゲーム化だけに読者の人気も高い。テレビアニメの放映はかなり前なので知らない人もいるだろうが、シナリオが魅力的なので、ゲームを始めたらきっと夢中になるはずだ。ストーリーは、小説版ダンバインの「リーンの翼」と、ファミリーソフトのオリジナルシナリオをミックスしたもの。

まずは、そのストーリーをかんたんに紹介しよう。

舞台となるのはバイストンウェルと呼ばれる世界で、ここに

はアの国、ナの国など多くの国が共存していた。バイストンウェルに住む人々はコモン人と呼ばれ、美しく平和な世界で妖精たちと共に暮らしていたのだ。

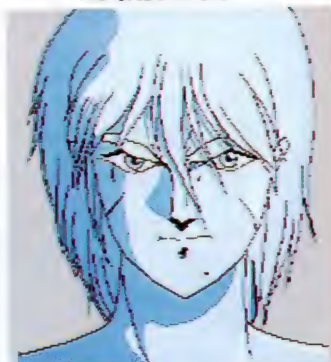
この世界では人間を地上人と呼ぶが、その地上人をシルキー・マウという名の妖精が、イタズラ気分でバイストンウェルに呼びこんでしまった。最初に呼ばれたのはショット・ウエボンというロボット工学者。彼は、アの国の領主ドレイク・ルフトの下でオーラ・マシンと呼ばれるオーラ力で動くロボット兵器

を作った。

バイストンウェルにおいては、地上人のオーラ力はコモン人のオーラ力よりも強い。そこに目をつけたドレイクは、その力を利用して巨大な富を手にいれようと次々に地上人を呼びこんだ。そのなかに主人公であるショウ・ザマの姿もあり、彼はのちに聖戦士（救世主と同じような意味）と呼ばれる英雄となる、というのが大まかなストーリー。

このゲームは、戦闘シーンと、ビジュアルシーンの2つがあり、それを交互にくりかえしながらゲームが進むようになっている。

◆オーラ・マシンの開発者



④彼はショット・ウエボン。自らの野望のためにオーラ・マシンを作り出した。

ゲームを盛りあげるビジュアルシーン

キレイなビジュアルシーンを集めて、ストーリーを追ってみた。もちろんゲーム中にはこれの数倍のビジュアルシーンがあるのだ。



④アの国の領主、ドレイクの住む巨大な城の風景だ。

戦いの始まり

地上人がバイストンウェルに降りた後から、この世界は暗黒の雲におおわれてしまった。アの国の領主ドレイクは、これを境に、悪の道を進んでいくことになっていった。



④手に入れたオーラの力で、オーラ・マシンを開発したショウ・ザマの姿だ。



④ショウ・ザマは、オーラ・マシンを5000に、ドレイクの野望のためにむなしい戦いをくりかえす。

©創通エージェンシー・サンライズ

ゲームに登場するキャラクタを少し紹介

このゲームに登場するキャラクタの数は、なんとなくゲームをやっていたのでは覚えきれないほど多い。

それもそのはず、このゲームはテレビアニメの全ストーリーに加え、ダンバインの小説版とファミリーソフトのオリジナル・ストーリーまで網羅しているのだから。逆をいえば、ダンバインをまったく知らなくても、ゲームを終えるころには、ひと通りダンバインの事がわかるようになってしまうのだ。

そんなこんなで、全部のキャラクタを紹介することは無理なので、重要なキャラクタを選んでかんたんにプロフィールを紹介していこう。

チャム・ファウ
もいるぞ!



◆ダンバインの物語には、いなくてはならぬのが、詳細な設定が満載なチャム・ファウ

ゲーム中には1回しか使われていない自然画なんだけど、最近ではこの機能を使用しているソフトなんかほとんど発売されない。それだけに素直にうれしい。ただ、MSX2+以降でしか見られないのが残念。

◆自然画もあるよ



◆自然画もゲームには珍らしいが、MSX2+以降でしか見られないのが残念。

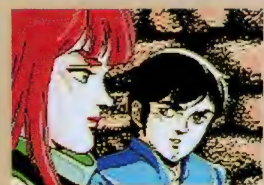
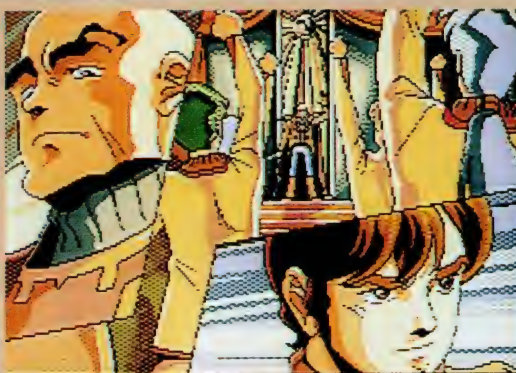
ショウ・ザマ 物語の主人公で聖戦士と呼ばれる地上人。最初はドレイク軍にいた。	マーベル・フロズン 地上人。ショウに次ぐ聖戦士へと成長する。反ドレイクの中心的存在。	ニー・ギブソ ドレイクに反旗を掲げるコモン人。ドレイクの陰謀により両親を殺される。
リムル・ルフト ドレイクの一人娘。父に利用されるのをさけ、ニールと行動を共にする。	エレ・ハンム フォイゾン王の孫で、ミ国の姫。コモン界の超能力者と呼ばれる。	シーラ・ラバーナ ナの国の女王。ショウにビルバインをあてたのは、彼女なのだ。
フォイゾン・ゴウ ラウの国の国王。ドレイクの野望を阻止するために、陣頭指揮をとる。	バーン・バニングス コモンの人間で、ドレイク軍騎士団長を務める。オーラ力が非常に高い。	トッド・ギネス ショウに対する意識が強すぎたため、聖戦士になれなかった地上人。
ガラリア・ニャムビー ドレイク騎士団の一人。男に負けるのを極端に嫌っているコモンの騎士。	ショット・ウエボン バイストンウェルに招かれた第1号の地上人。オーラ・マシン製作者。	ドレイク・ルフト アの国の地方領主。オーラ・マシンの力に魅せられてしまった不幸な男。

新たな出会い

最初はドレイク・ルフトを正義と信じていたショウ・ザマだったが、真実を聞かされ揺れていた。そして、マーベル・フロズンらの必死の説得により、新たな仲間と戦うことを誓う。



◆このゲームには、アニメ版とは異なるオリジナルのストーリーが収録されている。



◆このゲームには、アニメ版とは異なるオリジナルのストーリーが収録されている。



戦闘はシミュレーションですむ

このゲームの戦闘シーンは、ビジュアルシーンと切っても切れない関係にある。それは、戦闘シーンで達成すべき目標を、ビジュアルシーンのなかでおぼろげながら見せてくれるからなのだ。

つまり、つぎの戦闘でかならず倒しておきたい相手の話が、ビジュアルの中の会話に出てきたりする。でもそれがわからないからといって、戦闘シーンが

クリアできないわけではないので安心してほしい。あくまでも、クリアへの近道が見つかるだけなのだから。

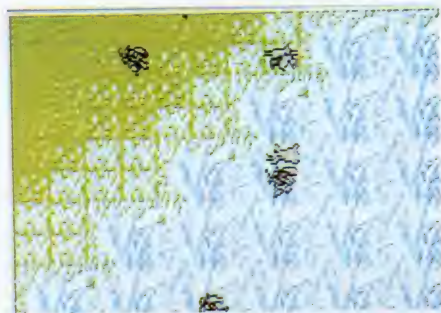
移動は将棋の盤の上をコマが進むようなかんじでおこなう。

マップ上に線はかかれていないが、移動できる範囲がきちんと表示されるのでわかりやすいシステムになっている。

そして、戦いがくりひろげられるマップの数は全部で12個あ

り、中盤からのシナリオはけっこう手強くなっている。でも、はじめてシミュレーションをやる人でも、確実にエンディングを迎えられるくらいの難易度だから、ビジュアルシーンを楽しむ余裕をもってやるといいかもしれない。

戦うための手順はこんなかんじ...



いかに寒そうな、一面氷に覆われた氷河のマップだ



下に見える建物は城塞のようだ。守りはかたいぞ

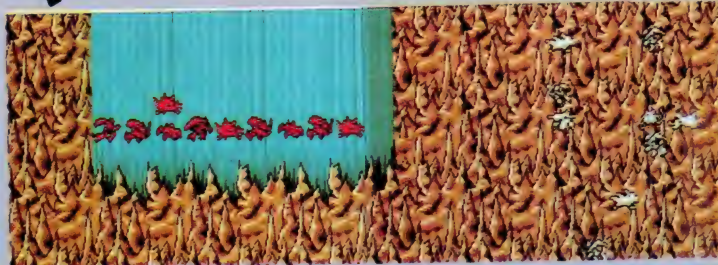
チェック

戦闘シーンにおいて敵のオーラ・マシンの動きに一定の法則があるのを発見した。

それは、敵は主人公ショウ・サマの乗るマシンのダンバインかビルバインしか狙ってこないのだ。

そこで、ショウのマシンを前に出さず、敵が一直線に並ぶのを待ち、それを見はからいイッキに上下からはさみうちにしてしまおう。これでバッチリ負け知らず。

（勝利のための重要ポイントはコレだ！）



この敵軍を待ち伏せして、いっきに上下からはさみうちにしてしまおう。これでバッチリ負け知らず。

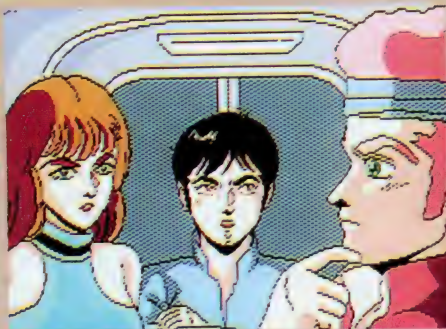
チェック

敵のオーラ・マシンにはあるポイントが設定されていて、戦闘に勝つとポイントが入る。合計が100で、戦闘クリアだ。



救出！

敵であるはずのリムル・ルフトがショウ・サマたちの前に1人で現れた。父、ドレイク・ルフトの悪事のつくないをするために。しかし、戦いのなかでドレイク軍につけさらされてしまった。



この3人が主人公の仲間たち。この3人が主人公の仲間たち。この3人が主人公の仲間たち。



驚異！ 敵オーラ・マシンのすべて

「オーラ・マシン」という呼び方は、オーラ力を利用して動かすマシンすべての総称として使われるもので、おもに戦闘の中心となっていたのは、オーラ・パトラーと呼ばれる人型のオーラ・マシンのことを指している。実は、ショット・ウエポンが最初に試作したマシンがダンパインで、これが最初のオーラ・パ

トラである。

代表的なものとして他に、オーラ・ボム、オーラ・ボンバー、オーラ・ファイター、オーラ・シップなどがある。

なかでも、戦いの終盤近くになってから登場してくるオーラ・ファイターは、ショウ・ザマの乗りこむダンバインに比べ、圧倒的なパワーを見せつける。

レプラカーン



ビランビーの武装強化型のオーラ・バトラー。ただし、パワーは落ちる

バスツール



軽装備にして、動きを素早くさせたのが特徴のオーラ・バトラー

ビアレス



レプラカーンを参考に設計されている
オーラ・バトラー

ライネック



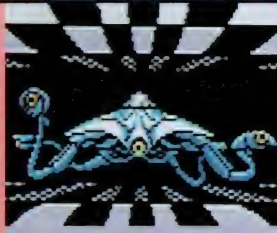
機動性と内蔵火器を充実させ開発されたオーラ・バトラー

ズワァース



レプラカーンとピアレスの長所を取
って開発されたオーラ・バトラー

ド
ロ



ショット・ウェポンが作った小型戦闘艇である

タンギー



オーラ・バトラーにも十分対抗できるだけの力を持った、オーラ・ボム

ブブリイ



戦艦なみの強力な火力と、機動力を
追求した試作のオーラ・ボンバー

ガラバ



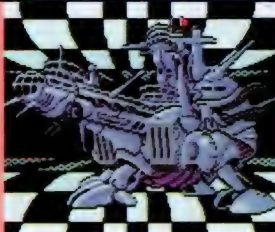
高速機動性を追求して作られ、それを
実現したオーラ・ファイター

ギ
ャ
ラ
ウ



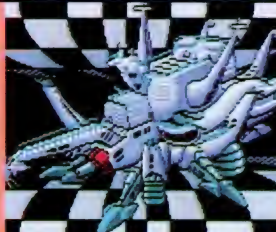
この怪鳥はオーラ・マシンではないが、
ひんぱんに登場する

ナム・ワン



ショットが作ったオーラ・シップである。あまり性能はよくなかった

ブル・ベガー

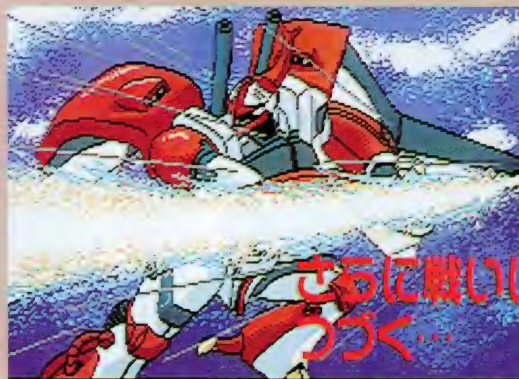


ドレイク軍の主力戦艦である。ナム・ワンよりも、2倍ほど大きい

[illegible]

異國文化 /

バイストンウェルでの最後の戦いが始まろうとしていた。できることなら戦いをしないでなんとか済ませたい。誰もがそう思っていただろう。しかし始まってしまったのだ。





ファミ通

ゴルビーの パイプライン大作戦

コンパイル

☎082-263-6165

4月12日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ファンダムから飛び出したアクションパズルゲームが、おもしろさを
ンとアップさせて登場！ キミは日ソ友好のかけ橋になれるか！?

ファンダムの人気ゲームが市販ゲームになったぞ!!

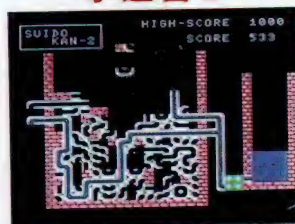
「水道管II」(若林賢人クン作)というパズルゲームがファンダムに採用になったのは1990年の3月号だった。水道管のパーツをつないで水槽から蛇口まで水をとおすというもので、当時編集部内でも大流行した。

そしてその月の『ディスクステーション#10』のMSX・FA

Nコーナーに採用されたのが縁で、今回おもしろさをさらにパワーアップさせた、『ゴルビーのパイプライン大作戦』として発売されることになったのだ。

がんばっておもしろいゲームを投稿すれば、キミのゲームも街のパソコンショップで売られるようになるかもね。

水道管II



これが元になった、「水道管II」の画面

ゴルビー



パワーアップした市販版の「ゴルビー」

日ソ友好のパイプラインをキミの手でつなぐのだ!!

ゲームは日本とソ連の友好のかけ橋となるパイプラインを、東京からモスクワまで、シベリア鉄道そいにつないで行こうというもので、全9ステージある。

画面の右上から、女の子がぎつぎに落とすパーツは全部で11パターンあり回転させてつないでいく。つながったパイプ自体とパイプのいちばん低い部分

があった段以下のブロックは消えて得点になる。

段差のある場所に落ちたブロックが2つに分離するのが、『水道管II』とはちがうところ。

また、水滴、ピン、ドリルの3種類のアイテムブロックがときどき登場し、ゲームをさらに変化に富んだものにしてきているのだ。

水滴



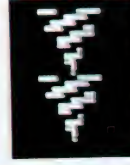
水の吹き出し口に当てると、パイプが一本つながるようになる。

ピン



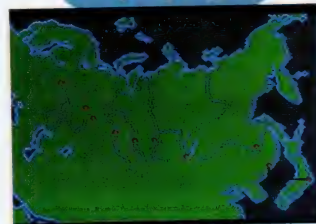
水に当たると下4段のブルーブロックがあらわれ、次の段階に計算される。

ドリル



縦並びは1列をすべて横にすると2列4段のブロックを破壊する。

マップ



全部で10の都市をパイプラインでつなぐ

GAME OVER!!



ゲームオーバーになると女の子が落ちる



ゲーム画面

画面右上から、女の子がブロックをどんどん落けてくる。ブロックはカールギの左右で位置を決め、スペースキーで回転させることができる。左上には現在のステージ数、落下速度の扶態を示すレベル、あと何回パイプをつなぐとステージクリアになるかを示すバイプス、そして今までの得点が表示されている。



パイプをつなげ!!

右がわの水の出口からつなぎ始める

パイプがつながるとブロックが消える

◆ブルーブロックと得点計算◆

つながったパイプといちばん低いパイプがあった段とに囲まれたブロックはブルーブロックになる。

これは、つぎにパイプがつながれたときに消滅し、次の式によって得点計算に加算される。

スコア=(パイプの長さ-9)×(消滅したブロック数+消滅したブルーブロック数×5)×ステージ数
つまり、同じステージならば、高低差があり、つないだパイプが長いほど得点は高いということで、グネグネとまがっているほど高得点になるというわけなのである。



こんなふうにグネグネしたほうが、高得点なのだ



FAN NEWS

ピーチアップ総集編

お手頃ゲームがいっぱいあった、過激に楽しいエッチディスクマガジンの総集編が出たぞ。

もものきはうす
☎0722-27-7765
発売中

媒体	CD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ももの秘密のおまけつき	

楽しさもエッチも全開バリバリだよん!!

エッチゲームばかりを集めた画期的なディスクマガジンのピーチアップ。今回、いままでに出た8号までの中から特に人気の高かったゲームを選んで、4枚のディスクにまとめた総集編が出た。総集編といっても、ただいまでも出たゲームを再録し

ただの芸のないものではない。ゲームの楽しさをさらにパワーアップ! 女の子のムフ画面も新しくなり、より美しく、より過激になっているのだ。

さらに、「ももの秘密のおまけ」がついてくる。でもその内容はまだヒ・ミ・ツウ

もりだくさんの中身を紹介しちゃおう!



DISCA

ディスクAに入っているのは、4択式クイズゲームの「ピーチクラブ2・ガールズセイバー」。聖ピーチトゥリー学園を支配する生徒会をたおすために、4人の幹部とクイズで戦うのだ。

ピーチクラブ2・ガールズセイバー



●横着に横たわり、女の子の胸を覗き込むぞ!



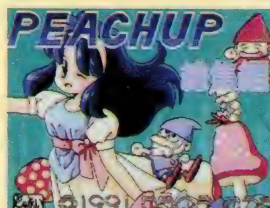
DISCB

窓にかかった洗濯物を、シーソーでジャンプして取ってくる「シーソーでペロンチョ・スペシャル」と、コインがじゃらじゃら出てくる「スーパー・ピーチ・スロット」の2本だ。

シーソーでペロンチョ・スペシャル



●全部の下着がとれ、とステーションのこぼれ物だ!



DISCC

武器でモンスターをたおしてカギをとり、開かれた扉にたどりつくパズルゲーム。敵をたおせる武器の種類は一定の組み合わせになっている。全部で27面もあるのだ。

グリエルの聖杯・エクセレント



●かわいい女の子がしばしば登場する

●全27面までこわいパズルがキミを待っている



DISCD

たて、よこ、ななめに数字ならべさせるゲームと、ブロックをこわすと♡♡♡な絵の見られるブロックくずし。そして、いままでのピーチアップの裏技を大公開するコーナーの3本入りだよ。

ハイパーブロックくずしやえぬがしやえ

帰ってきた3画面でドン! (コンピュータビンゴゲーム)



●ブロックのむこうに♡♡♡があるのだ!

全裏技情報





星の砂物語

海辺のペンションで起きた殺人事件の謎を解け！
エッチシーンもタップリの美少女ミステリーAVG。

ディー・オー
0466-28-7477
発売中

媒体	CD-ROM × 6
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ペンション大津波で起こった事件

主人公の今井彦五郎(げんごろう)は、海辺のペンションで働く青年だ。

ある日、ナンパした行きすりの女の子とホテルで1夜をすごした彦五郎は、なにごとにもなかったようにペンション「大津波」へと出勤した。

すると泊まり客の1人だった帷英二という青年が海で溺死し、その手には彦五郎のシャツが握られていたのだ。殺人犯人として疑われた彦五郎は名譽挽回のために真犯人探索をはじめた。



いつものようにペンションへ向かうと



えっ殺人事件？ 俺は犯人じゃない!!

真犯人をさがし出して男をあげろ!!

こうしてプレイヤーは彦五郎として、真犯人を発見すべく、ペンション内や警察署、海岸などを捜査することとなる。

ゲームはコマンドを選んで部屋の中を調べたり、人と話をし

たりするタイプのアドベンチャーゲームだ。

聞きこみを進めるうちに、さまざまな事実を知り、真実にせまることができるだろう。

真犯人はいったい誰だい?



通常のゲーム画面にはこのようにコマンドが表示される



犯罪が年に入ってくれない



事件をめぐる人たち

ゲームの主な登場人物を紹介しておこう。彼らのほとんどがペンション「大津波」の経営者と家族、客などで殺人事件の関

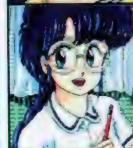
係者だが、殺害の動機になるような事実は最初は発見できない。女の子たちはゲーム中のさまざまな場面で、ちょっと過激なエッチシーンを見せてくれたりするぞ。



今井彦五郎
無実の罪をさせられ
そうになった主人公。
お調子者の19才の男



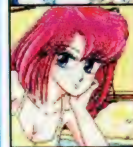
津波由香
ペンション大津波の
オーナーの長女で被
害者の恋人。20才



津波真美
由香の妹。医者にな
ることを夢みる頭の
いい娘である。13才



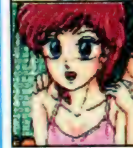
津波真悟
ペンション大津波の
オーナー。頑固で頼
れるおじさん。48才



熊谷かつみ
由香の大学の先輩。
グラマーな美人タイ
プの女子大生。22才



松本ゆう子
由香の大学の後輩。
ちょっとアーバーな
感じの子だが。18才



石塚恵美里
スポーツウーマン。
瑞乃とは百合の関係
というわさ。21才



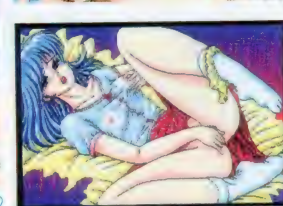
佐々木瑞乃
由香のおさななじみ。
おとなしくて印象の
薄いタイプ。20才



ぬれたTシャツがすけて見えて……♡



ゆりその話を聞いてたが、
歩いてエッチするのを見てた



あつたの由香さんの顔
見てるぞいたらなんど



西岡達也
由香の先輩。暗くて
影が薄くて口数が少
ない情ない男。22才



帷 英治
海で彦五郎のシャツ
を握って死んでいた
事件の被害者。23才



味沢川力造
オーナーの、死んだ
奥さんの兄。警察官
で事件の担当。?才



早 苗
事件当時、彦五郎と
いっしょにいた女の
子である。?才

視力回復

眼の悪いあなたにおくる視力回復の福音!!

トレーニング講座



スッキリ
快適ライフ
を!!

へー!!
ボウも
さつやく
てみよ
と!



視力回復でスッキリ
クツキリ!! 視野が
大きく広がった
みたい!!

- 視力回復先進国アメリカより上陸!!
- 最新理論に基づいた画期的なトレーニング!!

体験者も絶賛!! 評判以上だ!!



川崎市
伊藤恵子さん(21才)

中学生の時に近視と言われガッカリしましたが、親もかけているのでしかたがないと思い21才になるまでメガネをかけていました。この講座のおかげで今では右眼0.6、左眼0.7までに回復。世界が変わりました。

友達から紹介され、この視力回復トレーニングを始めました。2カ月位いから少しずつ視力が上がり、一時は0.06の視力が今では0.5まで回復し大変嬉しく思っております。メガネのいらない生活ってステキ!!



練馬区
新谷真理子さん(17才)



国立市
町田信子さん(42才)

11才の息子が医者からメガネをかけるように言われ失望していたときに、この方法を知り、毎日楽しみながら一緒にトレーニングをしています。その結果0.1から0.5に視力がアップ。近視は遺伝ではないのです。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください

左のハガキを
切り取り—
今すぐポストへ!

お急ぎの方は
まずは、お電話で…!

☎東京03(3318)6111代
受付: 朝9時30分～夜9時(年中無休)

日本視力回復協会 〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

近視・乱視の方に朗報です!!

近視や乱視など視力でお悩みの方にとっておきの朗報です。最近10代～20代の方の仮性近視が激増しています。原因はテレビゲームや悪い照明での読書、バランスの悪い食生活などと思われませんが、視力低下イコール即メガネは少々考えものです。アメリカで実績があるこのトレーニングで、あなたの視力を回復させてみませんか。

器具や薬は使わないベイツ式訓練法



ユージン・クォーリー
博士

「視力は治らない!」と思っていませんか? 眼も体の他の部分と同様に自己回復力を持っています。その回復力を効果的に回復させる理論をとらえたのが視力回復先進国アメリカのユージン・クォーリー博士やベイツ博士です。その後研究を重ね、完成したのが器具や薬は一切使わないこのトレーニング法です。特に10代から20代での近視には「朝晩の訓練」であなたの目に輝きを!!

F F B

ファン ファン ボックス

Mファンも4周年をとり越して、また新たな気持ちでいっぱいだ。このコーナーもすこし模様替えをしたし、もっといろんな情報を掘りさげていきたい。そんなところで、今月は新しいタケルに注目!

MUSIC

初夏ののびる
感じて新譜ぞくぞく

最新GM情報

※このコーナーのみ税込価格です。

4/21 G.S.M. 1500シリーズ

①ルナーク&ガンフロンティア/タイ
ト→前者は、ライオンやソウなどの
命をうばう悪党をつぎつぎに倒してい
くという、心あたたまる(?)新作アク
ション。曲は、はしばしがサイバー
パンクしていて、好きな人にはこたえら
れないはず。後者は、1月発売のスタン
ダードな縦スクロール・シューティ
ング。サウンドもきっちりしていて、
パーカッションだけ目立つような流行
路線を一蹴している。オリジナル音を
マルチレコーディングする「ZUNT
ATA MIX」の採用によって、迫力の



あるサウンドを実現した。
②エドワードランディ&スーパー
ガータイム/データイスト→前者は、
冒険また冒険の派手なアクション・ゲ
ーム。緊張感を盛り上げるためか、テ
ィンパニ系の低音の効いたサイケ調の
曲が多かった。後者は、小さなコック
を操って大きなハンバーガーを作る
というパズルの要素をもったアクション。
ウィナーやピクルスのキャラが、愉
快。ダブルベースのソロなんかもある。
フリージャズっぽいアレンジがかっこ
よかった。データイスト・サウンド
チームによるアレンジも2曲収録。
※①②ともCD1500円。解説書+楽譜
つき。(ポニー)



3/25 ゴルビーの パイプライン大作戦

東京ーモスクワ間をパイプラインで
つなぐという、ファミコン/MSX版
のパズル・アクションのアルバム化。
このゲームは、ファンダムに掲載され
た「水道管II」のリニューアル。音楽は、
舞台設定をふまえて、ロシア民謡やロ
シアの作曲家の作品を原曲にしている。
たとえば、「トロイカ」、ムソルグスキ
ー「展覧会の絵」、チャイコフスキー「白
鳥の湖」という感じ。アルバムの半分以上
はアレンジで、曲調はハウスミッ
クスが多かった。オリジナルの音源はフ
ァミコンなので、MSXユーザーは重
複しないのでラッキー。
※CD、テープ2500円。(徳間ジャパン)



4/12 改造町人 シュビビンマン1+2

地球を守るために、むりやりシュビ
ビンマンに改造されてしまった男女が
活躍する、NCSのコミカル・アクシ
ョン(PCエンジン)のアルバム化。全
34曲で、うち4曲はアレンジ。アレン
ジは4曲とも、フュージョン・バンド
の体裁で統一されている。全体にライ
ブ録音的な音の広がりが感じられた。
ひょっとしたら、バンド一発録りだっ
たのかもしれない。パーカッションは
基本的なドラム・セット1台で、シン
セが全面的にこれをサポート。メロデ
ィ部はエレキの担当が多かった。フュ
ージョン独特のさわやかさが光る、満
足度の高いアレンジだった。
※CD2500円。(東芝EMI)



4/21 Formula

5月頭の東京と大阪のコンサート
前に、S.S.T.のニュー・アルバムが
発売される。今回は、「R-360」「ラッ
ドモビル」などの最新体感ゲームと、
「シャイニング&ザ・ダクネス」「F1
コンストラクター」などのメガドライブ
版ゲームで構成される2枚組。アレン
ジは、1曲のみカシオペアの野呂一
生氏が参加。ほかにはS.S.T.自身がこ
なしている。注目は「シャドウブレイン」
で話題をさらった、ヴァーチャル・オ
ーディオ・システムを使用した曲が1
曲あること。アレンジ5ゲーム、オリ
ジナル5ゲームの、のべ10ゲームを収
録。
※CD2枚組3500円。(ポニー)



4/21 ミスティ・ブルー

Mファンを長期購読している人はわ
かるはずだが、この「ミスティ・ブルー」
の情報は一昨年の10月号から載せてい
た。ほんとうに待ちに待ったという感
じだ。アルバムは、「ミスティ・ブルー」
のオリジナルと、話題のスーパーファ
ミコンのゲーム「アクトレイザー」の二
部構成。両ゲームとも、作曲者の古代
祐三氏が、習作(仮曲)の開発に使用し
たサウンドボードIIを音源に収録され
ている。音源の性質からして、オリジ
ナル・サウンド風アレンジとでもいう
べき、めずらしいものになっていると
想像できる。さらに、アクトレイザー
の未使用曲を2曲追加収録している。
※CD2000円。(アルファ)





こどろハガキ相談室

和歌山県海南市の大澤和孝くん・16歳との相談です。ランブがついて読んでいるときは、レコードにヘッドが接触している状態なので、ディスクを出してもさっつかえありません。心配なく、まだワインウィンを鳴っているときにディスクを出してもよいのでしょうか。ボクのまわりの友だちはみんな悩んでいます。ヘッドがディスクから離

3/25 KOEIサウンドウェア スペシャルサンプラー

販売している11タイトルの光栄CDのなかから、それぞれ数曲を選び収録したベスト・アルバム。広く光栄の音楽を楽しんでほしい、という担当者の言葉どおり、価格もグッとおさえられて1500円。まさに、光栄サウンドの入門編としては最適のCDといえる。全18曲、独特なクラシカル・サウンドを十分に楽しめるだろう。作曲家の宮川泰氏や、カシオペアのキーボーディストである向谷実氏など、有名どころの起用もみのがせない。収録は「信長の野望(全・国・版)・戦国群雄伝・武将風雲録」など、計12ゲーム。

※CD1500円。

(発売: 光栄/販売: ポリドール)



4/5 ソリッドスネーク

当初の情報では、アーケード版の「ソリッドスネーク」ということで色めきたったが、結局たんなる情報ミス。やはり昨年夏にMファンの誌面をにぎわしたあの「ソリッドスネーク」のアルバムだった。内容的には、オリジナル・サントラ版ということで、MSXユーザーにとっては魅力がうすいかもしれない。でも、完全収録、スタッフ座談会と楽譜を掲載したブックレットつき。初回はオリジナルステッカーつきで、1500円という価格を考えると損な買い物ではない。また、ゲームのBGMとしては場面ごとのフェードアウトやフェードインが細かいなど評価は高い。

※CD1500円。

(キング)



4/2 ウァリスIII

迫力のあるグラフィックで注目を浴びた「ヴァリスIII」(PCエンジン・CD-ROM)のアルバム化。しかも、これはゲーム・ミュージック史上初のCD+G。CD+Gとは、ROMやFM-TOWNS対応のグラフィック・データの入ったCDのことだ(ROMでは、バージョン2.0以降のシステム・カードに対応)。アルバムは、オリジナル12曲に新曲5曲をくわえた構成。CD-ROMなのでオリジナルも自然音だ。アレンジ曲は、ピアノやオーケストレーションといった具合に、よりクラシカルなサウンド作りがなされている。演奏は、地蔵倶楽部。

※CD+G2800円。(東芝EMI)



4/2 チェイスH.Q. & S.C.I.

逃走車を追ってカーチェイスを繰り広げる、エキサイティングなゲームのカップリング・アルバム。2つのゲームは、もともと体感アーケードだが、このアルバムはPCエンジン移植版をモチーフに制作されている。とはいえ、曲自体はアーケードと同じく、元ゴダイゴのギタリスト浅野孝巳氏作曲のもの。耳に残るメロディとノリのよいサウンドで、熱烈なファンをつかんだ名曲ぞろいだ。全36曲中、アレンジは10曲。試聴の機会には恵まれなかったが、アレンジも手がけた浅野氏筆のライナーによれば、ギター以外はすべてコンピュータによる演奏とのこと。

※CD2500円。(東芝EMI)



4/25 Beep/ メガドライブ セレクション・完全保存版

ゲーム雑誌の「Beep/メガドライブ」の開催したメガドライブ・アカデミー賞において、90年度最優秀音楽部門の賞を受けた作品をセレクトしたアルバム。収録は、「ザ・スーパー忍」「ヴァーミリオン」「ファンタシースターIII」「スーパーモナコGP」「アフターバーナーII」「ゴールデンアックス」「重装機兵レイノス」「コラムス」「TATSUJIN」の計9タイトル。すべて、オリジナル・サウンドで収録。しかし、よくもこれだけセガ作品がそろったものだ。こまごま一方的だとつまらないので、来年はサード・パーティにがんばってほしい。

※CD2400円。

(ポリスター)



3/25 三国志IIにもっと強くなるビデオ 信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ

光栄から、「もっと強くなるビデオ」という新シリーズがスタートされた。これは、光栄のシミュレーション・ゲームをいろいろな角度から楽しんじゃおうという性格のビデオ。で、その第1弾が下記の2作品だ。

①三国志IIにもっと強くなるビデオ⇒このビデオのメインキャスターは、小説家としても活躍中のクリエイター、いとう・せいこう氏。ゲームを独自の視点で分析・解説している。内容としては、現在発売されているすべての機種種のグラフィックを比較したり、マンガ家の寺沢武一氏ほかのインタビューという感じ。もちろん攻略あり。

②信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ⇒このビデオのメインキャスターは、自分のパソコンボードを全国に10以上開いているという、パソコン・アイドルの中原美智子ちゃん。内容は、第1作「信長の野望」から武将風雲録にいたるまでの歴史、マンガ家の矢野健太郎氏ほかのインタビュー、実際にあった合戦のシミュレート、などなど。こちらも、攻略あり。

※①②とも、VHS45分カラーステレオHi-Fi15129円。(光栄)



4/21 TVゲームの歴史(ナムコ編) VOL.1&2

第1弾のタイトル編につづき、TVゲームの史上に残る過去の名作をセレクトしたビデオ、「TVゲームの歴史」が発売される。今回は、多くの人を魅了したナムコ作品を集めたもので、2タイトル同時発売。当時のナムコ作品は、グラフィックはもちろん、曲作りに対する評価がとて高かった。ビデオとはいえ、そのサウンドも保証つきだ。それにしても、なつかしい。

①VOL.1⇒1本目は、まさにナムコ作品スタートの年、1978年から1982年前半までの12作品を収録。作品は、「ギャラクシアン」「パックマン」「ラリーX」「ボスコニアン」「ギャラガ」「タンクバタリアン」ほか。

②VOL.2⇒2本目は、1982年後半から1984年までの13作品を収録。作品は、「ディグダグ」「ゼビウス」「マッピー」「リプルラブル」「ドルアーガの塔」「ドラゴンバスター」など。以上のライン・アップを見てもわかるとおり、この年はナムコの黄金期といってもまったく過言ではない。

※①②とも、VHS30分カラーモノラルHi-Fi13800円。(ポニー)



HOW

アーケードゲームの見本市

AOUショー

通称「AOUショー」、正式には「AOU 1991 アミューズメント・エキスポ」が2月26、27日に千葉の幕張メッセで開催された。このショーは遊園地の乗り物を始めとしてアミューズメント業界の見本市。だけど、ジェットコースターなんてものは会場に入らないから、おもにパネルの展示になる。だから、会場はどうしてもアーケードゲームの見本市のような状態だ。コナミやタイトー、ナムコなどがひしめいていた。セガをはじめ新しい体感ゲームを出展しているのが目だったが、そのわりにビデオゲームのほうは元気がなかったのが、ちょっと残念。



タイトーの「スーパーアーマード」や「アーマード」の展示風景



今回の目玉、セガの「AS」8人乗りのスタジアム

コナミはゴルフもののゴルフ「ゴルフ」の展示風景

コナミはゴルフもののゴルフ「ゴルフ」の展示風景

セガの自然が相乗りの「AS」8人乗りのスタジアム

BOOK

シミュレーションの世界が広がる 光栄の本2冊

①三国志II 武将ファイル/シブサワ・コウ著・光栄・1600円(税込)。

「三国志II」に登場する武将を1人ずつ細かく紹介した、ゲームの参考書。各武将のおいたちや、これまでのいきさつなどが書かれている。また、それぞれに野望、人徳、義理などの性格を、MFファンの89年9月号の付録でつけた、「信長の野望・戦国群雄伝」の国力グラフのように六角形のレーダーグラフにまとめて、性格のバランスが見やすくなっている。これで戦略をたてるのが、

ずいぶんラクになるだろう。また、こいつは武力だけあって知力がないヤツだった、なんてことも一目でわかる。見ているだけでもおもしろい。

②信長の野望・覇王の海上要塞 東郷隆著・光栄・1500円(税込)。

歴史を背景にしたシミュレーションの楽しみとは、もしこの武将がこのときこうしてなかったら、と仮定して実行できることだろう。MFファンの88年4月号から5か月連続で紹介した「著名盛氏軍戦記」という「信長の野望・全

NEW

やっと再発売決定! FMパック

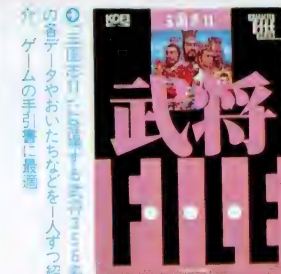
3月号のこのコーナーの欄外でお知らせした、FMパックをもう1回作るかもしれない話が、ついに実現した。数々の読者によるはげましもあって、早ければ、5月の中旬以降にショップの店頭にならぶ予定だ。ただ、まだ現在のところ部品の調達や、工場の日程のつこうを調整中なので、くわしいことはまた次号で報告したい。

また、今回の再発売ぶりは、以前のものと寸分変わらないものであることを念のためにいっておく。バージョンがあがったり、デザインが変わったり、ということはない。前回より少量の生産なので、価格をおさえるにはしかたのないことなのだ。

それはそうと、最近では「エメラルド・ドラゴン」がFM音源オンリーで、PSGに対応していなかったために、たくさんユーザーが音なしでプレイ



した。こんなことなら、あのときFMパックを買っておくんだって、とすいぶん思ったに違いない。編集部には、FMパックの問い合わせが殺到する始末。このような人たちが、今回の再発売はめでたしめでたし!



国版)をもとにした小説も、そういうおもしろさがあった。それと同じ手法で本格的に小説化されたのがこの本なのだ。もし1578年に上杉謙信が上洛し、



伊勢に逃れた信長が、あるイタリア人の手を借りて南蛮技術を結集した巨大海上要塞を築き、謙信を打倒すべく大鉄甲船団で乗り出したら……!?

HOW

ゲーセンでプレイする感覚に近づく

MENKURI

家でもゲームセンターと同じように、マタの間にジョイスティックを固定してプレイしたいと思う。そこで、そういうのがまなユーザーのために、不思議なものが発売された。

名前はMENKURI。イスに、直接ジョイスティックが固定できる台がくっついたものだ。固定できるジョイスティックは、アスキーのスティック。ほかにX68000用のサイバースティックと、電波新聞社から出ているXE-1シリーズのもの。価格は7800円(税込)。販売は通信販売のみなので、直接問い合わせを。☎0256-33-6111アイアンクラフトまで。



ジョイスティックを固定してゲームをプレイ

SHOW

イベントの報告前編 MSXフェスティバル

turboR TOUR

MSXのイベントも今回はちょっと趣向を変えたかたちで開催された。東京と大阪をのぞく各会場とも、約1週間の長い間ターボRが体験できるようにくふうされていた。その開催期間の休日に、いつものようにソフトハウスの人や編集部の人間がクイズ大会や、いろんなことを行った。1日中ステージのまえにはりついて、かんじんのターボRを見るひまがない、なんてことは今回はなかったと思う。みんな、ターボRは楽しんでもらえただろうか。そして、「ソーサリアン」を見てもらえただろうか。

というわけで、開催日のつこうで、



仙台のユーザーはいつも熱心。ターボRやソーサリアンはお気にめしたかな?

今回は仙台のみを紹介。ひさびさに仙台におじゃました。やっぱり、ここはいつも熱心なユーザーが多い。そうそう、余談だがMFファンの兄弟のファミマガの分室も仙台にあるのだ。

アンケート バガキより

●フラゲと犬の水死体/みなさんはクラゲをふみつぶしたり、にぎりつぶしたりしたことがありますか。私は中1の夏、泳いでいてにぎりつぶし、歩いていてふみつぶしました。あの感触はまだおぼえています。(兵庫・増田憲治) 友だちの弟は足の指と薬指のあいだにカビがはえていた。どうだ。泳いでいて犬の水死体に出会ったことがあるのはわたしだ。いつもイジメていたヤツの父親がヤクザだったのを知った瞬間も血が引いたぞ。(バ)

読者プレゼント
連続企画

さあ応募しなさい~4周年+50号記念編~

先月号で4周年、そして今月号で50号。まさかこんな時期がくるとは思ってもみなかった。つい最近のことのように思うけど、編集部も何回か引っ越ししたし、本のデザインから何からずいぶん変わった。雑誌ってやっぱり生きているのだからねえ。

さて、そうこういってもしかたがないので、プレゼントの紹介をしよう。今回のプレゼントの目玉は、やっ

ぱり50号記念のテレホンカードが500名の人に当たる、ということ。これはかなり確率が高い。応募して損はないのではないだろうか。それに、魅惑のA1STとターボR。松下さんのご厚意で、1年間モニターとして貸し出しをする。1年といえば、50周年のプレゼントをやっている頃だ。思ったより長い期間。かなり魅力的だ。

そこで、今月も応募方法について説

明しておこう。先月号を持っていない人には、とくに注意してもらいたいんだけど、このプレゼント企画は3か月連続のつづきもの。でも、AとBをのぞいてすべてしめ切りは発売月の末日。つまり4月31日(消印有効)だ。ただし、応募券のほうは、そのまま残しておいて来月使うことも可能だ。だから、今月ほしいものがなければ来月にとっておいてもかまわない。計画をたてて使

ってほしい。

では、くわしい応募の方法は下に書いてあるので、そちらをよく読んで応募してほしい。今年もハガキの山に編集部がうまって、担当者が悲鳴をあげるほどになることを期待して、待っているぞ。ターボRが誰の家に1年間出張にいくか、楽しみだ。もしかしたらキミのところかも……なんてね。それでは、よろしく!

11 ハイドライド・II

2名



T&Eソフト

アクションRPGの草分け。レトロでなかなかいいでしょ。MSX1のROM版とは貴重。

12 ドラゴン・ナイト

5名



エルフ

とらわれの身の女の子たちを助けに行く超人気美少女RPG。MSX2のディスク版。

13 ピーチアップ3号

5名



もものきはうす

美少女もののプチゲームがつまったディスクマガジン。スゴロクほか。MSX2のディスク版。

14 パナミュージメントカートリッジ

5名




パナソフトセンター

ゲームの途中経過をセーブできるS-RAMカートリッジ。いくつあってもいいMSX1。

15 『魔導物語』特製サンプルカセット

5名



コンパイル

ディスクステーションの22号に入っていたシングルCDの試聴用テープ。雑誌社の方に配付されたコレクターズアイテム。

16 『フォクシー』特製テレカ

5名



エルフ

洗脳されちゃった美少女を救出す、ウォーシミュレーションソフトの特製テレカ。

17 ナムコ特製巾着

10名



ナムコ

ナムコにしてはシブい感じ。たばこ1箱が入る大きさ。皮っぽい手ざわりがいい。

A MSX・FAN50号特製テレカ




徳間書店

抜け子と穴子の2人がかわいいう特製の50号記念テレカなのだ。どうしてもほしいという読者に感謝の気持ちをこめてあげちゃうぞ。このテレカの応募のしめ切りはちよい先の6月30日。

500名

18 『ウィザードリィ』特製バッジ

10名



アスキー

ウィザードリィを語らずして世のRPGを語るなかれ、というべきRPGの元祖のバッジ。ひかえめだがそこが奥ゆかしい。

19 『イース』ペンセット

3名



日本ファルコム

カバンにしまっておくのにぴったりのペンセット。シャープペンと、赤と黒のボールペンの3本。大事に使ってほしい。

20 ファルコムバッジ&キーホルダー

3名



日本ファルコム

日本ファルコムのきれいなロゴをあしらったキーホルダーとバッジ。ファルコムファンなら、さりげなく使いたいアイテムだ。

正しい応募の仕方

今回のプレゼントも、昨年と同じ3か月連続企画。今月はそのまん中の月。応募の方法は変わっていて、応募券はどの月でも使える。つまり、今月のプレゼントのなかでほしいものがなかったら、また来月使えるわけだ。しめ切りはここに載っている11~20番のプレゼントが4月31日(消印有効)。AとBについては3か月とおして6月30日(消印有効)。当選者の発表は4~6月号とも7月8日発売の8月号。ただし、BのMファン50号記念のテレカのみ発送をもって発表とします。それでは以下のきまりを読んで、官製ハガキに応募券を1枚はてして送ってほしい。

応募方法

- ①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと)
- ②名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも)
- ③所有機種(MSX1・2・ターボRかも書く)
- ④年令と学年(職業)
- ⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

送り先 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
4周年係

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

FS-A1ST

1名



松下電器

1年間貸し出すモニター扱いなので、試し終わったら感想文を書くのが条件。これも50号テレカと同じにしめ切りがちょっと遅くて6月30日。

これのみ**モニター扱い**です

プレゼント

4月15日発売号までの「さあ応募しなさい」アンケートプレゼントは、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記の上、何月までハガキで編集部へお送りください。2週間以内にお返します。

応募方法
この応募券は4月号から6月号まで有効です。1冊につき1枚まで使えます。

はなし 人にちわっ



●ひさしぶり。みなさん、出来杉秀才の件で「やっぱりオタクにはなりたくない」と思わせる返事ありがとう。同名の人になかよくしようといわれても困るのだがスーパーマリオデスクCMのマリオがなせパンダになりたがるのか疑問だ。(東京・菅原竜治)

高校に受かった菅原おめでとう。菅原のハガキが来るのと、若人あきらの記憶がもどるとどっちが早いかに気になったが合格が狂言でないことを祈る。●みんないい年してドラえもんの登場人物の名前くらいでさわくな。(三重・小森正道)

ドラえもん大疑問も今のところ22ほど集まった。あと27ネタで藤子不二雄AとFに真実を聞きに行くかもしれないので早く送るように。かもしれないところか真実味がなくてよいぞ。●NHKの深夜番組「キム・ホイの中国料理をつくろう」が終わりました。けっこう勉強になったので残念です。残る

はサンテレビ「うたえ! オンチッチ」だけです。ゲストはやっぱり小柳ルミ子です。(兵庫・山岡洋二郎)

そのむかし、テレビ東京でやっていた、「おいろけ寄席」とか「計画産児」とか「ちびっ子何でもやりまショー」などの「わかりやすい不可解さ」よりもっと深い。なんだオンチッチとは……。

●私のおじいさんは、私がMSXをやっているとめずらしくそうにながめていました。そして時計を見ると8時だったので「もう8時か」といったら、おじいさんの顔色が変わりました。「もう8時か」「もうろくじじい」に聞こえたらしい。(福岡・田中喜和)

年寄りと暮らすのはたいへんだ。ちよっと空が曇ってようものなら朝はかさ持ってけを100万回くらいいうぞ。●かべにみみあり障子にメアリー(埼玉・元祖MSXの使者)

そのむかし、駅の伝言板に「おしんのしんはタイガー・ジェット・シンのしん」と書いてあった。悔しいが笑ったぞ。●サザエさんのそばにはタイ子さんの声をした「奥さん」というやつがたくさ

BABO'S
わたしに
きくか!?

Q 5月の連休に1歳半になる娘を連れて青森のおじいちゃんの家遊びに行く予定ですが、娘とは初対面なので、45歳の若きおじいちゃんに喜ばれそうな娘にもできる芸はありませんか? (岡山・佐々木昌江)

A 1歳半というまだあからさまに背が低いころではないか。とすると、だれかの真似をすれば、それはまさしく白木みのるしかいない。その場合、母のあなたは馬のお面をつけて藤田まこと。しかし猿の次郎くんや、

ヒゲをつけてアラブ人、ちよっと熱いをしてもらってコンスタンチンくん、髪の毛を耳から上に持ってって江畑謙介、顔を針でプチプチ刺してケーシー高峰、「ひばりちゃん、さようなら」と号泣させて雪村いずみ、髪をパンチにしてエマニエル坊や、なで肩にして鼻の下を伸ばして岡本信人、顔面殴り打って唇がはれあがったら中田カウス、マッシュルームカットにして田中星児、目と目のあいだをつかんで中井貴一など、おじいちゃん感激しそうなネタはあります。

んいる。(東京・柴田健志)

アニメで大勢の人が出ているシーンではかならずおなじ顔が何人もいるが、おなじ顔といえはまるでわたしと安田成美ではないか。あるいは鈴木保奈美くらいかもしれない。いっているだけだ。がまんしろ。

●近鉄電車の定期のウラには「キセルしたら何倍の金をとる」という内容のオドシ文が書いてある。(奈良・奈良の三冠王)

さすが関西だ。まるでそれは「お馬さんを見に行こう」と子供の心をゆさぶって、動物園かと思って喜んでるわたしを競馬場に連れて行った父のようなものだ。

●先日、親にターボRを買ってもいいかと相談しました。すると父はとつぜん大喜びして、「父さんにも運転させよう」といった。そうです。父はターボRのことを車だと思っていたのです。(北海道・萬谷一美)

だが、うちの母は「お母さん」と呼ぶと「なにかようか九日十日」などという死んでほしいようなことを平気でいう女だ。上には上がいる。安心しろ。

●友人は国語のテストの「この漢字を読みなさい」の答えに「読みました」と書いて出したら、先生に「聞こえませんでした」と書かれた答案が帰ってきたそう。(埼玉・佐藤慎史)

「いまを生きる」のようなイキな先生じゃないか。テレカをさしあげろぞ。

●みんなでバボと編集長の、どっちが顔がいいか性格がいいか寝そうがいいか口がくさいか悪党なのか話し合ってます。(秋田・柴田大介)

そんな編集長が顔も性格も寝そうも根性も悪くて口もくさくしておまけにケチだと、仕事をもらっている身のわたしにいえというのか。そうか何度でもいってやる。うそですごめんなさい。来月もお仕事くださいな。

ではきつとまた来月。



●香川・横瀬浩司。つい載せてしまったスライム教室第2弾。うまく描き分けて差別化したようにだが、マシコの色分けが気になる。大層不敵に第3弾を予告してきたが、第3の下にテラテラドローウがいると思うなよ。(ノミヤマ)

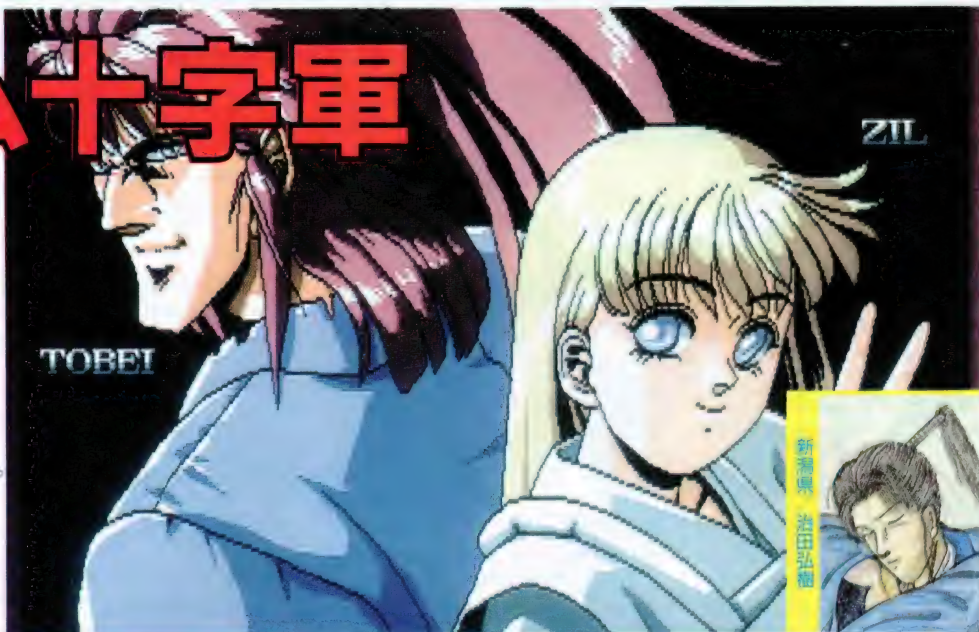


●崎草・田中裕司。梨園がずいぶんリンゴもさることながら、「自由」の文字入りの60年代ふうおーちゃん(もしくはおーちゃん)は可愛だ。みよーに無気力なとーちゃんも味があるぞ。田中の家庭をばーんとさせる。(ノミヤマ)

ゲーム十字軍

CONTENTS

- ゲームのぞき穴／ランペルール、聖戦士ダンバイン、アランダー(DS20号)、にゃんぴ。☆今月は、スゴイ技はありま
せんけど、ぴりっと小粒なウル技が4つ
集まりました。
- 空想科学読本／ファンタジーⅣ。☆ギ
ルドの仕組みを分析します。
- 歴史の散歩道／大航海時代、三国志Ⅱ。
☆大航海時代では読者参加のスタンプラ
リー、三国志Ⅱはもちろん、一騎討ちト
ーナメント団体戦です。
- 桃色図鑑／ドラゴンアイズ。☆春だか
ら、キミの気になる女のこの相性を占っ
てあげちゃう。



ゲームのぞき穴

ランペルール

**踊り踊ればラクラク忠
誠度がぐ〜んとアップ**

だまされたと思って指令官コ
マンドの「休養」を選ぶ。ごくた
まに、舞踏会が開かれることが
ある。

すると、自分の任意の都市に
いる配下の軍人の忠誠度が一部
をのそいてぐ〜んとあがる。
いちいち金をあたえて1回1

回忠誠度をあげるより、こっち
のほうが金もかからなくていい
んじゃないかな。

(大阪府／柏木孝仁・13歳)
☆今まで無用のコマンドと思わ
れていた「休養」のコマンドに、
こんな秘密がかくされていたと
は。う〜む、やるな光栄。

そういえば、ジョセフィーヌ
が「舞踏会を開きましょう」って
陳情してくるもんな。



①指令官コマンドの画面で、なにもしないで「休養」を選ぶと



②なんと舞踏会が開かれるのであった。さあ踊れや皆の衆、フィーバーフィーバー!

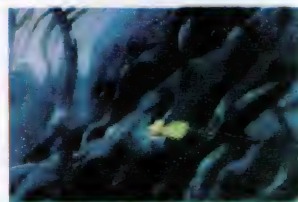
聖戦士ダンバイン

**隠しグラフィックを見
つけてしまったのだ!**

本来ならば、ゲームを始める
ときディスク1から立ちあげる
べきなんだろうけど、ほかのデ
ィスクから立ちあげてみようか。
なんと、3つの違った画面を見
ることができるのだ。

まず、ファミリーソフトのプ
ログラマーから、楽しい話が。

つぎに、ゲームのなかでは1
枚しか使われていない自然画を、
何枚か見ることができる。ただ
し、2+以降の機種じゃないと



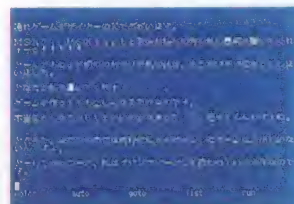
①これはかなり気合の入ったビジュアルシーンじゃないでしょうか?

表示されないから注意。

そして最後に、ボツになった
ビジュアルシーンがまるまる楽
しめてしまうのだ。

どのディスクなのかは、自分
で調べてほしいもんだ。

(東京都／八百坂芯一・13歳)



②開発秘話なども、ちらっと書いてあったりして、なかなかおもしろいぞ



③なぜ、ゲームのなかで使われなかったのだろうか。不思議な自然画なのだ



アラндアー(D S 20号)

友達との仲が悪くなる かもしれない危ない技

A君とB君は2人でディスクステーション20号の「アランドアー」を遊んでいました。A君はB君のやることに気に入っていませんでした。なぜかB君は敵はつって自分で減ばかりしているの

です。文句をいってやろうと思った瞬間、全滅したはずのB君のキャラが画面の右隅に出現しました。不審に思ったA君はB君のやることを見ていました。B君はゲームオーバーになるとジョイスティックのAボタンとBボタンを同時に押すと……A君の残り数が1つ減るかわりにB



④このあとA君とB君はしばらく口をききませんでした

君のキャラが復活するではありませんか /

(福島県/小原玲・17歳)

にやんぴ

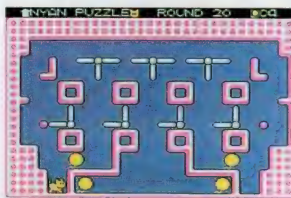
いきなりラウンド20から遊べてしまうウル技

①タイトルにする。②ゲームスタートを選ぶ。③ユーザーデータを選んで、ラウンド20にする。④ねこを選んで、ゲームが始まったらすぐに、(STOP)を押して、タイトルに戻す。⑤

そして、ふつうにスタートすると……。⑥ラウンド20から始めることができるのでした。

(東京都/占部剛正・7歳)

☆この技はラウンド20までのどのラウンドからでもスタートすることができます。ただし、一度でもラウンド20よりも下のラウンドからスタートさせてしま



④これがラウンド20の画面だ。そんなに難しくはないと思うが……

うとまたラウンド20を選ぼうとしてもできませんのでご注意ください。



プレゼントに新製品加わる!

ゲーム十字軍のプレゼント・ラインアップに新しくペンセットが加わったのだ。シャープペン、ボールペン、ラインマーカー(黄)、水性ペン(赤)、水性ペン(青)の5本がセットになってT・I・M特製ケースに入っているぞ。このペンケースにはMファンのロゴマークはもちろん、ファミリーコンピュータマガジン、メガドライブファン、

PCエンジンファン、テクノポリスなどT・I・Mの各コンピュータ誌のロゴマークがパッチリ、プリントされて超カッコイイぞ。ちなみに十字軍ではテレカの上、ゲームの下という扱いになる予定。なによりもポケットに入るサイズというのがうれしい。いままで、象が踏んでも壊れない筆箱を持ち歩いていて恥ずかしかったキミも安心だ。



④このプレゼントは、おまけで、ゲーム十字軍の5名にプレゼント!

第4回激ペナ大会選抜方式決まる!

あの、予選の方式で悩んでるんですが、ぼくの案はどうでしょう? それは、チームカラー別に戦うのです。いちばん多いチームカラーからは4チーム、2番目からは3チーム、3番目からは2チーム選び、残りのチームカラーからは1チーム……そうすれば、4(いちばん多いチーム)+3(2番

目)+2(3番目)+23(そのほか)=32チームでまともな決勝トーナメントが組める。

これなら、都道府県に関わらず自分の意志で決めたチームカラーだから平等!

おまけに運があって自分の出したチームカラー(たとえばP)にだれも応募してなければ即、決勝

進出! なんてこともあって、とっても楽しいと思います。(滋賀県/のり子の野望全国版・16歳)

☆このチームカラー選抜方式という案は福島県の黒田守くん、宮城県の上上琢也くんからも提案されていた案なのだ。早速、応募用紙からチームカラーを抜き出してみるのが表2だ。表1は第2回

大会より抜粋した。表2は好きなカラーを選んだためだろうか、2、3色に集中している。特に、「M」と「C」は人気が高く、ついで「K」と「D」といったところが目立つ。どうやら、3色、4色に集中するようだ。4色なら彼の案でうまくいきそう。ということで、チームカラー選抜方式に決定!

表1: 第2回激ペナ大会より

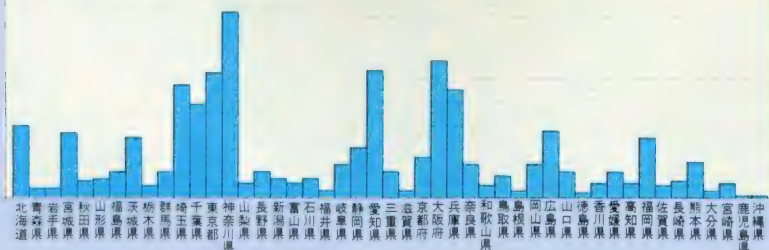
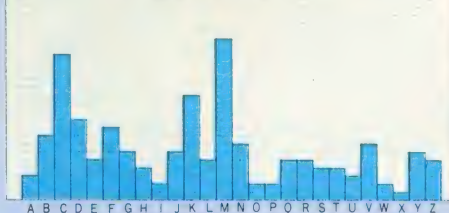


表2: 3月15日到着分より



似て非なるもの(つづき) ゲラツバなとかかんとかほにやらFLOWER/PTA林やベリ/スーパertime/スーパertime/すげーだー/カッパル/ちックル/みずぶくれ/ゲームくれ/おんこしん
ん/おんこしん/神奈川県/竹内町/●天地を喰らう/ランチを喰らう/千里の道も一歩から/三途の川も一歩から/まじかるタル/トくん/靴かくタコ坊主くん/サークル/捕獲/バボ/タボ/最後のは/似ていて同じも
のです。(兵庫県) 本部副? ●●インディ・ジョーンズ/ジョン・デュー/インズ/リパシブル/リパシブル/ヨークタウン/ヨーク/こっくん/愛知県/みたけのやま・14歳

空想科学読本 ファンタジーⅣ ギルド訪問記

編集部にてじなしは戦士ガンソウルの案内で、ファンタジーⅣの世界のギルドを訪れた。今回はそのレポートだ。はてさて、どうなりますやら。

勇者をそだてる組織の内幕にせまる!

てじなし(以下て)：ガンソウルさん。今日はおいそがしいところどうもありがとうございます。
ガンソウル(以下ガ)：いやいやどういたしまして。
て：まずおうかがいしますけれども、そもそもギルドというのはどういった組織なのでしょう。
ガ：えー、このスカンドール島(ファンタジーⅣの舞台)には、昔からさまざまな野獣や魔物、あるいは凶悪な賊たちがおりまして、それらから、一般の人々を守るために、戦士や魔法使いを集めて組織化する必要があったわけですね。
ガ：そこで、特殊能力を持つ者や、戦士や魔法使いとしての適性を持った者を集めて、同時に彼らを鍛えるための学校のような機能と、

戦うための仲間をさがすための職業紹介所のような機能を合わせ持った組織ができたわけです。
て：なるほど、それがギルドというわけですね。よくわかりました。ではギルドのなかを案内していただきます。まずは受付ですね。
ガ：ここには、引退した優秀な戦士などが窓口係となっていて、やってきた若者たちを検分します。
て：見こみのなさそうな者は?
ガ：とうぜん門前払いです。
て：きびしいですね。
ガ：魔物と戦うことは命がけですからね。実際手足をもぎとられたりすることは日常茶飯事です。グラウンドにはたくましい者たちがおおぜいいますね。
ガ：ええ、格闘戦を習うものたちです。戦士や遊撃手たちが主です。

て：砂地があるようですが。
ガ：ええ、砂地の上で格闘の練習をすることは、足腰をきたえるのに最適ですからね。冒険の旅に出る者は、ここの砂をお守りに持って行ったりします。
て：あの銅像は?
ガ：ああ、戦士NOPの像ですね。悪の権化、ニカデモスと戦ったという伝説の勇者です。ここのギルドを創設した方です。
て：なるほど。さて、建物のほうに目を移してみましょう。大きな建物がありますね。
ガ：ええ。1室は魔法の研究室です。数多くの魔法使いたちがさらに強力な攻撃魔法や各種の補助魔法を学んでいます。部屋にかかっている竜のタペストリーには、ここで学んだ者たちを守護する神聖な力があるといわれています。そのとりは礼拝堂です。僧侶や修道

士たちが神と精霊の聖なる力を身につけるために修行するのです。
て：はあはあ。みなさん信心深いようですね。なんなんだぶなんなんだぶ。
ガ：以上がこのギルドの概要です。ほかにはなにか?
て：あの一、パーティの重要なメンバーである盗賊の方たちは?
ガ：ああ、もちろんたくさんいますよ。錠前やワナをはずすための教室は、また別の場所にありますけどね。でも、いずれにしろ今日はここにはいないはずですよ。
て：はあ。どちらへ?
ガ：ああ、ここのギルドは実戦派で売ってますからね。今日は実習でとなりの街にいったはずですよ。
て：はあ。
ガ：だから、実際に盗賊をやっているわけですよ。はっはっは。
て：……………



歴史の散歩道⁽¹⁾ 大航海時代

新潟県/中澤竜一くんのアイデアをもとに、イベント第2弾を開催！
熱き男たちの冒険が再び始まる。



特産品スタンプラリー

皆さんお待ちかねの読者参加イベント第2弾は、大航海時代「特産品スタンプラリー」。

やり方はかんたん。決められた特産品をいかに早く集めることができるか、その日数を競うというもの。その他の細かいルールは右の表を見てほしい。

ディスクに第1・2・3・4チェックポイント達成直後(第1チェックポイントなら、2種類の特産品を集め、セイロンでシナモンを買ったのちセーブ)とゴール時の5か所のデータをセーブしたディスクにレポートをつけて(ないものは無効)、「大航海時代・特産品スタンプラリー」係まで。応募書類は返却できません。優勝者にはゲーム2本、準優勝者にはゲーム1本をプレゼント。締め切りは5月8日必着。発表は7月号だ。



●指定の15種類の特産品を10ずつ集めて、いかに早くリスボン港まで戻ってこれるか



●チェックポイントマップ。ちゃんと順番は守ること。チェックポイント達成時には特産品の種類は規定数しなくてはダメ

特産品スタンプラリー競技ルール

一、リスボン港からスタートして、別記に定める15種類の特産品をすべて10ずつ集めて、再びリスボン港に戻ってくるまでの日数を競う。日数の同じ場合は所持金の多いものを上位とする
二、名声値をあげてはならない(必ず0のまま)

三、チェックポイントとして、指定の4つの品目(シナモン・ナツメグ・珊瑚・銀)については定められた順番(それぞれ3・7・11・15番目)に集めること
四、船舶の数は必ず3隻とする
五、旗艦を変更してはならない

スタンプラリー実行委員会

特産品リスト

シナモン	珊瑚
ナツメグ	象牙
ビメント	真珠
チョウジ	生糸
乳製品	絹織物
金	美術品
銀	ジュウタン
水晶	

決定！ミス・酒場女！！

超不人気企画と後ろ指をさされ続けたこの「ミス・酒場女」、ついにミス・準ミスがつぎのように決定した。応募してくれた皆さん、どうもありがとう。熱烈なハガキがいっぱいあって読んでて楽しかったよ。今度は水滸伝やジンギスカンのミスコンをしようかな(担当デスク談「やらんでいい」)。

人気投票結果

1	ソフィー (ボルドー)
2	ベアトリス (ジェノア)
3	クララ (モザンビーク)
4	おはる (ナガサキ)
5	メアリー (ロンドン)



●見事、ミス・酒場女に選ばれたソフィーは、ボルドー港のソフィー嬢。ういういしい清楚(せいそ)な顔立ちと青い瞳(日本人はコレにヨワイ)に人気が集まった

準ミス ベアトリス



●おもしろいのは「ミス・酒場女」のタイプは、大抵は顔立ちが魅力的。担当もひそかに応援していた

準ミス クララ



●上位2人とも人気を3分したモザンビークのクララは、愛らしい笑顔とエキゾチックな顔立ちが人気の秘密だった

今月の1枚



●宮城県・工藤高史くんの作品。担当デスクに「私情がでるだろう」といわれてもベアトリスちゃんにはカワイイ











酒場女の賞品

担当デスクいわく、「酒場女の賞品なににしようか。担当いわく、「そうすねえ。大航海時代のハンドブックにでもしようか。担当デスク「それはありきたりすぎるから、電話ボックスにいっぱいはいってある、酒場女ちゃんって結構な量の生真の詰めあわせは？」。担当……」。そこで編集長の鶴の一声、「今度会社で新しいアイテム作ったんだけど使おう？」というわけで、イラスト採用の工藤さんと静岡県・石川修之くん、兵庫・大野政隆くん、山形県・相模原明くん、長野県・戸田繁教くんの5人には編集部より受をめて、テレカより高級なニューアイテム、ペンセットを送るよん。

第2試合

No.3 孫策精鋭チーム VS. No.4 曹操親衛隊チーム

戦前の予想では大将戦まで五分でもつれこみそうな組み合わせになった。その通りで、武力の高い武将が順当に勝った。先鋒戦では、甘寧の圧勝。次鋒戦ではいい勝負を繰り広げてきたが、最後は夏侯淵が押し切った。続いて中堅戦では太史慈が、副将戦では徐晃が圧倒的な強さで勝利をおさめた。そして2勝2敗でむかえた大将戦。ほぼ力は互角。5回目あたりまでは一進一退の攻防。6回目くらいからは孫策が押しだし、結果は3対2で孫策の圧勝に終わった。

	先鋒 かんねい	—	先鋒 そうじん	
	甘寧		曹仁	
	次鋒 こうかい	—	次鋒 かこうえん	
	黄蓋		夏侯淵	
	中堅 たいしじ	—	中堅 ちやうりやう	
	太史慈		張遼	
	副将 しゅうゆ	—	副将 じやう	
	周瑜		徐晃	
	大将 さんさく	—	大将 かこうん	
	孫策		夏侯惇	

試合メモ











同点決勝はなし。順当に武力の高い武将が勝ったので、武力アップはなかった。

結果 3対2で
孫策精鋭チーム

第3試合

No.5 ワルモノーズチーム VS. No.6 関羽ファミリーチーム

第3試合は関羽対呂布の因縁の対決。第1回大会では2回戦で戦った関羽と呂布。このときは呂布が勝った。関羽としてはなんとか雪辱を果たしたいところ。まずは先鋒戦。非力な孟達に苦戦しながらも周倉の勝ち。次鋒戦ではいい試合ながらも最後は地力にまさる顔良が勝った。中堅戦はまったくの互角で引き分け。副将戦も関興のがんばりによって引き分けに。そして1勝1敗で大将戦に突入。関羽、呂布ともにゆずらず、3連続引き分けで同点決勝に。

	先鋒 もうたつ	—	先鋒 しゅうさう	
	孟達		周倉	
	次鋒 がんりやう	—	次鋒 かんぺい	
	顔良		関平	
	中堅 ぶんしゅう	—	中堅 かんさく	
	文醜		関索	
	副将 ぎえん	—	副将 かんこう	
	魏延		関興	
	大将 りよふ	—	大将 かんう	
	呂布		関羽	

試合メモ

1勝1敗3引き分けで同点決勝にもつれこんだ。ワルモノーズからは呂布が、関羽ファミリーからは関羽の登場。ふたりの通算対戦成績は呂布の1勝1引き分け。関羽としては絶対負けられないところ。もちろん呂布も前回果てせなかった優勝を狙っている。戦いは呂布が終始優勢に戦いを進める。またしても関羽やぶれる。ワルモノーズが2回戦進出を果たした。関羽チーム残念。

結果 同点決勝の末
ワルモノーズチーム

第4試合

No.7 よせあつめチーム VS. No.8 馬騰一家+1チーム

さて1回戦最後の戦いは、実力がきっこうしているチーム同士の戦い。黄忠を筆頭にバランスのとれたよせあつめチームと馬超、龐徳といった猛将をしたがえた馬騰一家チームの戦い。先鋒戦では予想通り夏侯覇の勝ち。次鋒戦は引き分け。中堅戦では「老いてもますますさかん」の格言通り威顔が奮闘、龐徳を倒した。2敗1分けとまったくあとがない馬騰一家。もう引き分けも許されない。続いての副将戦では馬騰が勝利。大将戦でも馬超ががんばって同点決勝に。

	先鋒 かこうは	—	先鋒 ばしよく	
	夏侯覇		馬謖	
	次鋒 ごらん	—	次鋒 ばたい	
	呉蘭		馬岱	
	中堅 げんがん	—	中堅 ほうとく	
	嚴顔		龐徳	
	副将 こうちゅう	—	副将 ばとう	
	黄忠		馬騰	
	大将 ちやうじん	—	大将 ばちやう	
	張任		馬超	

試合メモ

馬騰一家、最後の最後のがんばりによって、3度目の同点決勝に突入。よせあつめチームからは黄忠、馬騰一家からは馬騰の息子馬超が。黄忠は副将戦でやぶれているだけに今回は負けられな。いっぽう馬超としても2連勝したいところ。結果は嚴顔同様、じいさんパワーが爆発、35対0の大差で黄忠の勝利。
☆嚴顔の武力は87から91に
☆馬騰の武力が95から96に
☆黄忠の武力が96から97に

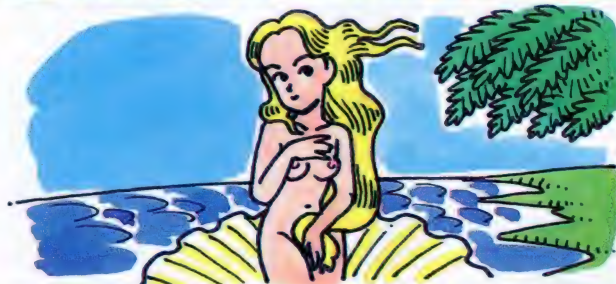
結果 同点決勝の末
よせあつめチーム



桃色図鑑 ドラゴンアイズ 愛の星占い

どんな女のこと相性がいいのかなって、考えたことはないかな? 占いなんか、なんていわないで、たまには神秘の世界をのぞいてみよう!

どんな女のこと相性がいいの?



物静かな女のコがいなんて思ってたけど、つきあってみると物足りなくて、けんか友達の女のコをふとも思い出したりする。

好みの女のこと、本当に相性がいい女のコって、実は違うのかもしれないね。ドラゴンアイズの女のコで研究してみよう!

●このページの見方

下の表で、自分の誕生日を探し、自分がなに座なのか調べます。同じ囲みのなかにある星座が、同じグループで、相性がいいとされています。自分の星座

かわかったらアルファベットに従って下の項目を見てください。

例えば、5月16日生まれのA君の場合、下の表で見るとおうし座ですので、おうし、おとめ、やぎ座のこと相性がいいわけです。Bの項目を見ましょう。

おひつじ座 3/21-4/19	しし座 7/23-8/22	いて座 11/23-12/21	生まれ	→ A
おうし座 4/20-5/20	おとめ座 8/23-9/22	やぎ座 12/22-1/19	生まれ	→ B
ふたご座 5/21-6/21	てんびん座 9/23-10/23	みずがめ座 1/20-2/18	生まれ	→ C
かに座 6/22-7/22	さそり座 10/24-11/22	うお座 2/19-3/20	生まれ	→ D

A

火の星座のグループ

このグループの恋は、一度火がつくと、炎のように熱く燃え上がるのが特徴。また、炎を大きくする風の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。



おひつじ座の女のコ

メーディは、惑星ガールドリアがクリンド皇子を隠したと思ひこみ、皇女であるアイネスにつらくあたります。おひつじ座の女のコは、行動的で正義感が強く、パワフル。思いこんだら命がけのところがあります。しか



し、恋をすると人が変わったように奥手になります。愛のささやきにだまされやすいところも。



しし座の女のコ

レリアは、けっこうキツいところもありますが、ひとりになると、恋しい人を思って泣いたりする面もあります。しし座の女のコは、はっきりいって目立ちたがり屋で派手な面がありますが、基本的には明るく、一緒に



いて楽しいタイプ。また、人にはあまり見せませんがとてもナイーブなところがあります。



いて座の女のコ

若くして皇女付きの衛士となったフリッカ。いて座の女のコは目標に向かってまっしぐらに突き進む、勇敢なところがあります。そして、逆境にも負けないシンの強さを持っています。ただ、自由奔放で、追われる恋よ



り追う恋を好むので、キミが本気になったとたんサヨナラを告げられる危険性あり。

B

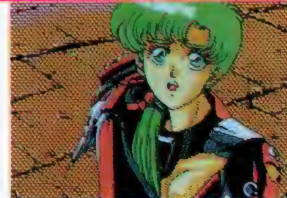
地の星座のグループ

このグループの恋は、草木を育む大地のように、静かで暖かいのが特徴。また、大地にしみわたる水の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。



おうし座の女のコ

コリンヌは、怪我をしながらもねばり強く使命を果たそうとしました。おうし座の女のコは、ふっくらおっとりしてて、リボンが似合います。いい出したらおきかない、わがままな面もありますが、それがかわいく見えて



しまいそう。最後までやりとおす根気強さを認めてあげればうまくいくでしょう。



おとめ座の女のコ

アパートの管理人をつとめている未亡人セリナは、現実的な事務処理能力も持ち合わせているようです。おとめ座の女のコは、細かいことによく気がつく心配り上手。夢見がちなのですが、意外と現実的で、サイフのひも



はカタイかも。でも、繊細で傷つきやすいタイプなので、不用意な言葉には注意して。

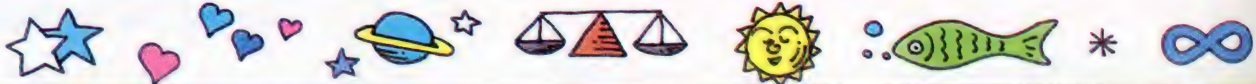


やぎ座の女のコ

先見を行うとき以外は、カプセルのなかで眠り続ける先見師エテルナ。彼女には、乙女らしい日々を送ることは許されていないのでしょうか? やぎ座の女のコは、つつしみ深く、どちらかという土地味。おもしろ味が



あるとはあまりいえませんが、とても誠実でやさしい努力家です。やせていることが多いみたい。





おまじない相談室



◎毎日不安で、気がつくときシャワーばかり浴びていますというアイネス皇女

Q クリンド義兄さまが、行方不明になってしまいました。義兄さまを探す旅にでしたが、ジェリスにひどい目にあわされて、大事なお友達の一狼ジエアは怪我をしてしまうし、新しくお友達になった衛士フリッカには変なことをされそうになってしまうし、惑星ロゴナでは、衛士のメーディに冷たくされてしまうし、なんだか困ったことばかり続いてしまって不安になっています。義兄さまに会えれば、こんな苦しみも乗り越えられると思うのですが……どうしたら再会できるか教えてください。(惑星ガールドリア/アイネス・ヴァレドゥープさん)

A 別れ別れになっても、きっと心は通じるはず。おふたりの間を閉ざすものがあるとすれば、それは不安。いつまでも悪い考えにとらわれないで、まずは渡り星を見つけなさい。そうすれば、道が開けるでしょう。どうしても不安になったら、おまじないをやってみましょう。(先見師マドモアゼル・エテルナ・ラグナス)



◎先見をするマドモアゼル・エテルナ・ラグナス先生。すばらしいオーラの輝きです

よくきく! 彼と再会できるおまじない

パロッキー(プレスレットでも可)を使ったおまじないです。星がよく見える日にパロッキーを天にがざし、会いたい人の名前を3回唱え、パロッキーに口づけします。思いが深ければ深いほど、星たちが力を貸してくれるわ。



Lucky



LOVE



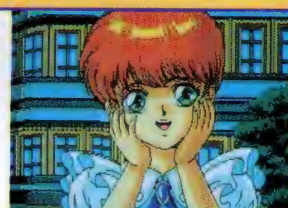
風の星座のグループ

このグループの恋は、そよ風のようにさわやかで、自由きままなのが特徴。また、浮気なキミを熱くさせる火の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。



ふたご座の女のコ

ちょっとミーハーぼくって、いつもきゃびきゃびしているピアン。ふたご座の女のコは、明るくって、おしゃべり好き。いつもお友達との輪のなかで、楽しそうにしているでしょう。キュートで小悪魔的なところがあって、



ちょっとしたいじわるをされることがあるかもしれませんが、それでもにくめないでしょう。



てんびん座の女のコ

都会的で大人っぽいパルシア。てんびん座の女のコは、ちょっとクールで、おしゃれ上手な人が多いです。バランス感覚がいいので洋服のコーディネートもパッチリ決まります。ボディコンの服も似合いそう。無口で

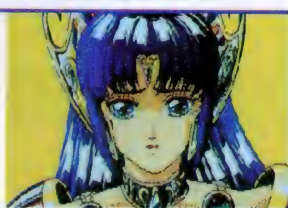


もなぜか目立ってしまうみたい。ただ、面食いで、ちょっとタカビーなところがあるかも。



みずがめ座の女のコ

誰をも包みこんでしまう大きな愛を持っているスヴェティ。みずがめ座の女のコは、博愛の精神を持っており、男のことも女のことともわけへだてなく、友達感覚で気楽に付きあいます。また、知的で、好奇心が強く、ユ



ーモラスなところがあります。ただ、ちょっとりっぱさっぽいところも……。

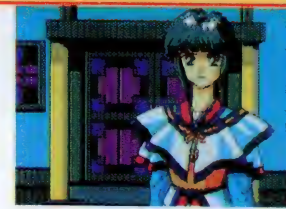
水の星座のグループ

このグループの恋は、きよらかて神聖な水のようにしなやかなのが特徴。また、水のありかを支えてくれる地の星座のグループとも、相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。



かに座の女のコ

先見師エテルナによく仕えている、お菓子作りが好きな侍女イェム。かに座の女のコは、家庭的であたたかく、どこか母親を感じさせるところがあります。ハンドメイドが得意で、彼のために料理や手芸の腕をおしげな



くふります。ただ、浮気などの裏切りには敏感で、思いつめると怖いものがあります。



さそり座の女のコ

復讐の鬼となっているジェリス。さそり座の女のコは、思ったことをあまり口に出しません。内に秘めた情熱は相当なものです。アダルトで謎めいた雰囲気、メロメロになるか、近付きにくく思うかはあなた次第。



彼女は、恋の相手に献身的につくしますが、裏切られると魔性の女になることも。



うお座の女のコ

どこかかわそうな皇女アイネス。困難にあっても、必ず誰かが手を差し伸べてくれます。うお座の女のコは、ロマンチックで、フリルが似合います。プリッコな面もありますが、瞳に涙を浮かべた彼女に勝てる人はい



ません。守ってあげたくありません。また、音楽や絵など、芸術的なセンスも持っています。

ほほ梅麿の

勝ち抜きCGコンテスト

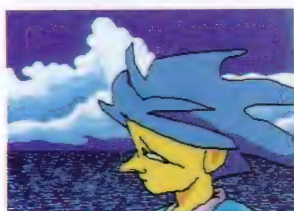
ここにきてみんなのレベルがぐんぐん上がっていくのがよくわかるでおじゃる。とくに常連の人たちの進歩には目を見張るものがあるでおじゃる。そのうち増ページなんてこ

とも考えているでおじゃる。やっぱりCGは大きく扱ってほしいものぞよ、増ページの日までみんながんばって送ってくるでおじゃる!

イラスト部門



梅麿 ほほほ、今月のイラスト部門は18人、35点も集まったでおじゃる。みんな、日に日にうまくなっていくでおじゃるなー。こんど 前回のちゃんぴおん、佐藤いっちゃんクンの課題はもっといい絵を描いてみる



Q「NATU」(石川県 冬島いっちゃん) F1ワールドデス使用



Q「無題」(千葉県 佐藤幸一) グラフサウルス使用

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	3	3	2	2	2
ファンキーK	2	2	2	1	3
のぐりろ	3	3	2	2	2
アニイノ	2	3	3	2	3
こんど	2	2	3	2	2

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	2	2	2	2	2
ファンキーK	2	2	2	2	2
のぐりろ	3	2	2	3	2
アニイノ	2	3	2	2	2
こんど	3	2	2	2	2



Q「インターセプト」(神奈川県 藤田ひろし) F1ワールドデス使用



Q「無題」(北海道 八木雄一郎) グラフサウルス使用

アニイノ 八木雄一郎くん、色の使い方がきれいといいなあ。うまくまとめているし、表現力もなかなかいいよ。

梅麿 今月のちゃんぴおんは山本直彦くんでおじゃる。全作品のなかでいちばんのデキでおじゃる。あえて、苦言をていすれば、もうすこしドットをきれいに処理するといいでおじゃるぞよ。

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	3	4	3	2	3
ファンキーK	3	4	3	3	3
のぐりろ	4	3	3	2	3
アニイノ	3	3	2	3	3
こんど	3	3	3	2	3

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	2	3	2	2	3
ファンキーK	3	3	2	2	3
のぐりろ	3	3	3	3	3
アニイノ	2	3	2	3	3
こんど	3	3	3	2	3

紙芝居部門

梅麿 今月は残念ながらちゃんぴおんの作品しか送られて来なかったでおじゃる、うう悲しいぞよ。やっぱり時間がたりないぞよ、20日くらいは必要でおじ

やるなー。アニイノ そんななかで、ちゃんぴおんアルマジロクンの作品「少年活劇」はすばらしいでできた。本当にディスクで見てほ

しいくらい。こんど 最後の演出なんか、映画を見ているみたいで、CGでここまでできるんだなーと……。ファンキーK オレを熱くしてくれたぜノ ベイベ。のぐりろ だじょーん。



少年活劇

BY アルマジロ

かきま めすむぞー!



さーろろー!

ひるますしゅうけーさー!



おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「ほほの」岩手県 川村正則(2・3・3・1・2)「無題」栃木県 松本国之(2・3・2・2・2)「予感」埼玉県 TOSHI(2・2・1・1・2)「握りしめた剣で」神奈川県 中村和洋(2・2・2・2・2)「F40」神奈川県 本間純一(2・1・1・1・2)「無題」長野県 OM



梅 麿

◎本コーナーの主人公。パチンコ大好き、女の子好きの純粋なキャラクターがウリ



ファンキーK

◎バリバリとかギンギンとかの単なる形容詞を座右の銘にしている本当はかわいいヤツ



のぐりろ

◎「びろびよ〜ん」とかいいながら頭のてっぺんに旗を立てちゃう、たぶん、ちょっとあぶない



アニイ!

◎入ったばかりなのに「アニイ」と呼ばれているのは実家が建設業だからだったりして……



こんどる

◎編集部にてFAXで送りつけられてきた免許証の写真は本当にタコだったので……

ちゃんぴおん



10000円

◎「GIRL 2」(滋賀県 山本直彦)パナソニックシステムディスク使用。ちゃんぴおんのコメント: いやあどうも、山本です。買いましたよ、グラフィサルス。なにより、4種類のモードで描けるのがいいですね。次回からはグラフィサルスで描いて送りたいと思います

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅 麿	3	5	5	5	4
ファンキーK	4	5	5	4	4
のぐりろ	3	4	4	3	4
アニイノ	4	4	4	4	4
こんどる	4	3	4	3	4

ちょっとCGテクニック

今回は、みんなはどんなCGツールを使っているのかについて書いてみたい。毎月、送られてくるCGは既製のCGツールで描かれているものがほとんど。ツールで描く人が多いのはMSXを買うと

いていCGツールがついてくるからだろう。パナソニックは「システムディスク2」にCGツ

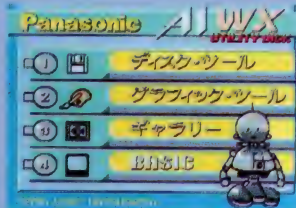
ルが入っている。今回、イラスト部門のちゃんぴおんとなった山本くんもこのツールを使っているようだ。ソニーからは「F1 ツールディスク」にCGツールとアニメーション作成ソフト「らくらくアニメ」

が入っている。紙芝居部門はこの「らくらくアニメ」で送られてくることが多い。今月の紙芝居部門のちゃんぴおんアルマジロくんもこのツールを使っていた。もちろん、こ

うアニメーションツールで送ってこなくても、まったく問題ない。ふつうのCGツールで何枚も描いてくれ

てもいいし、かんたんなプログラムを作

って送ってこれてもいいのだ。でも、やっぱり専用のCGツールがあると便利。次回からは、CGツールのいろいろな機能をピックアップして話していこう。



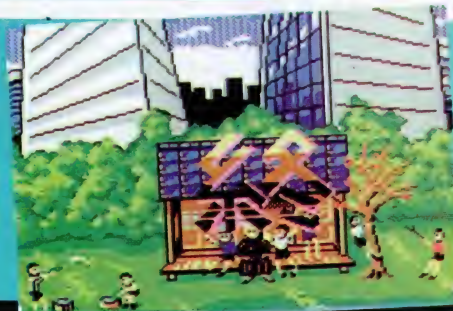
ちゃんぴおん

20000円

◎「少年活劇」(東京都/アルマジロ)らくらくアニメ使用。ちゃんぴおんのコメン

ト: えーと、今回は時間的にだいぶんかったです。修学旅行から帰ってきてみたら、速達が届いていたという始末で、そこそこを考慮してやってください。内容は最近見なくなった、半ズボンで鼻水たらしているようなガキのファンタジーです。本当は少年の顔のアップを入れたかった

	構図	色彩	魅力	演出	技術
梅 麿	3	3	4	2	5
ファンキーK	3	3	4	2	3
のぐりろ	3	3	5	3	5
アニイノ	3	3	4	3	4
こんどる	3	3	4	3	3



AV フォーラム

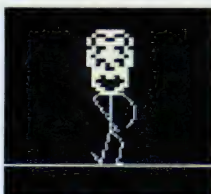
塾長:よっちゃん



3月の初めにツアーで関西方面を回っていたら、ちょうど受験シーズンだったんですね、ファンの子たちが明日発表とかいってました。幸多かれ!

規定部門 お題は「植木等師匠」

なんですが、近頃はフル・バンド付きでコンサートも行っているという戦後最大のコミディアン、植木等師匠が今月のお題。MOークン(M)は「スーダラ節」のスーイスーダララッタ……の部分のアクションを作品化して送ってくれました。いやー、手と足をばらばらに動かしつつ、首をクイクイツと左右に振るしぐさがすばらしい。師匠の肩が8の字なのが親しみを呼ぶ。

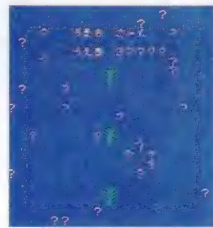


●それぞれ、足はバタバタ、手はブラブラ、首はカクカク

アソーレツ/* ■長野県・MOー

```
1 SCREEN5,3:COLOR15,1,10:DIMX
(15):CLS:SETPAGE,1:CLS:LINE(2
9,15)-(29,33):LINE-(34,40):LI
NE-(32,50):LINE-(34,50):LINE(
29,33)-(25,50):CIRCLE(29,25),
10,,5.5,2.36:FORI=20TO210STEP
30:COPY(I,0)-(I+29,50)TO(I+30
,0):NEXT:FORI=0TO31:READA$
2 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NE
XT:FORI=22TO242STEP30:READX,Y
:LINE(I,19)-STEP(X,Y):NEXT:SE
TPAGE,0:SPRITE$(0)=B$:FORI=10
TO249STEP30:J=I/30:X(J)=I:X(1
5-J)=I:NEXT:DRAW"BM0,131R255"
3 RESTORE6:FORI=0TO14:PUTSPRI
TE0,(102+RND(1)*4,64),11:COPY
(X(C),0)-(X(C)+29,50),1TO(100
,80):READX,Y:LINE(115,130)-ST
EP(-X,-Y):C=C+.5*(C=14)*14.5
4 FORJ=0TO4:NEXT:NEXT:GOTO3
5 DATA7,9,16,17,9,18,17,19,1A
,E,F,D,8,C,6,3,E0,90,68,E8,90
,D8,E8,98,D8,70,F0,80,10,30,6
0,C0,12,13,10,15,7,17,3,18,-3
,18,-7,17,-10,15,-12,13
6 DATA7,0,6,1,5,3,4,5,3,6,4,
5,5,3,6,1,7,0,6,1,5,3,4,5,3,6
,4,5,5,3,6,1
```

「うえきさーん」と呼びかけると、植木が3本スルスルスと左から登場、これは「うえき3」って一ことかしら? 「およびでない」と表示されて木が2本退場します。やっほークン(M)の作品は、ありがちな形ながら木が動く点にビジュアルの新鮮さが感じられたので採用。でも「こりやまた失礼いたしました…」っていうとこまで付いてるとよかったです、29×29の限界が厳しい。ハラホレヒレハレ。



●ヘンダーと思ったら、マークが画面いっぱいになる

うえきさーん ■滋賀県・やっほー

```
1 SCREEN1,2:WIDTH29:COLOR15,4
,4:LOCATE8,2:PRINT"うえきさーん":F
ORJ=0TO1500:NEXT:A$="":FORI=1
TO32:READA$:A$=A$+CHR$(A):NEXT
:SPRITE$(0)=A$:SPRITE$(1)=A$:
SPRITE$(2)=A$
2 DATA5,11,5,19,9,5,19,9,5,3
,9,5,3,1,1,1,160,208,160,200,
144,164,200,144,160,192,144,1
60,192,128,128,128
3 FORI=0TO100:PUTSPRITE0,(I,1
00),2,0:PUTSPRITE1,(I,50),2,0
:PUTSPRITE2,(I,150),2,0:NEXTI
4 FORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO10
:LOCATE8,4:PRINTLEFT$( "うえき
3
??? ",I):FORJ=0TO500:NEXTJ,I
5 FORI=0TO50:X=INT(RND(1)*29)
:Y=INT(RND(1)*23):LOCATEX,Y:P
RINT"?";
6 NEXTI:FORI=0TO480:NEXT:FORI
=0TO16:LOCATE5,10:PRINTLEFT$(
"およびでない.....",I):FORJ=0T
O150:NEXTJ,I:FORI=100TO250:PU
TSPRITE0,(I,100):PUTSPRITE1,(
I,50),2,0:PUTSPRITE2,(I,150),
2,0:NEXT
7 GOTO7
```

ふらっとまあいしゅくんの作品、じつは同じアイデアの作品がほかにもいくつかあったんだけど、ビジュアルとしてこれがいちばんきれいなのでした。幹のしずい色が決め手。今回の規定部門、音ネタが少ないのが意外でした。シャボン玉ホリデーのころの名盤の数々がCD化されるハズなので、ぜひ聴いてみてください。さらに詳しくは、小林信彦著「日本の喜劇人」(新潮文庫)がよい。これをガイドブックとしてビデオでチェックだ!



●左右の植木が同じなので植木等しい…あーあってか

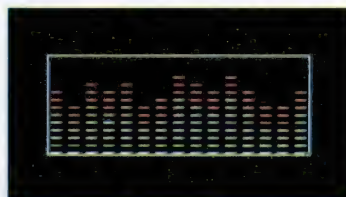
植木等しい* ■神奈川県・ふらっとまあいしゅ

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN5
2 FORI=0TO3:READX,Y,X1,Y1,C:L
INE(X,Y)-(X1,Y1),C,BF:NEXT:DA
TA45,100,80,125,11,43,98,82,1
00,11,60,123,65,126,15,58,85,
67,97,14
3 FORI=0TO2:READX,Y,Z:CIRCLE(
X,Y),Z,12,,,33:PAINT(X,Y),12
:NEXT:DATA77,81,29,45,82,17,5
5,69,23
4 COPY(0,0)-(128,211)TO(128,0
)
5 OPEN"GRP:"AS#1:PSET(124,105
):PRINT#1,"=":CLOSE#1
6 GOTO6
```

さて、今回の規定部門もそうだったんだけど、このころのAVフォーラムは圧倒的にビジュアル作品が優勢で、音ネタが減ってきています。悲しい。ですからして、しばらく音作品をプッシュしていきたいと思うのだ。音だけの短いプログラムをかならず採用します。また、プログラムの29×29という限界内で、できるだけ音も付けてちょうだいね。

自由部門 もうすぐ春ですね

コンピュータ学院クン(MS)、湧えてますね。よく見ると赤くなる高さが列によって違っていたりしてるんだけど、でもよくできている。音の高さを周波数別に分けて、それぞれの大きさを表示させる機械をスペクトラム・アナライザーというのですが、これで調べると、時代によって気持ちいいと感じる周波数分布が変わってきています。最近のデジタル物は、生の楽器音とはずいぶん違う。

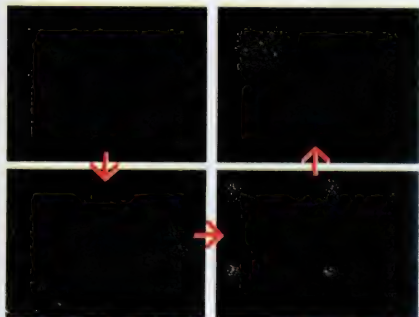


●この各列が上下に動いて、音の高さをデジタルで表すやつ

ステレオなんかについているボリュームや音の高さをデジタルで表すやつ* ■島根県・コンピュータ学院

```
10 SCREEN5:COLOR15,0,0
20 LINE(45,55)-(195,55):LINE-
(195,120):LINE-(45,120):LINE-
(45,55)
30 FORI=52TO200STEP10:C=RND(1
)*5+10
40 FORP=119TO55STEP-5
50 C=C-1:IFC<2THEN70
60 LINE(I,P)-(I-5,P),C
70 NEXTP,I:X=7:Y=2:Z=2
80 FORI=2TO15:COLOR=(I,X,Y,Z)
:COLOR=(I-1,0,0,0):IFI>6THENX
=3:Y=6:Z=7:NEXTELSENEXT
90 FORI=15TO3STEP-1:COLOR=(I,
X,Y,Z):COLOR=(I-1,0,0,0):IFI<
7THENX=7:Y=2:Z=2:NEXTELSENEXT
100 GOTO80
```


RADIAL AREAクン(M)の作品は、不思議な味わいがあります。下の写真のように、星空が右上に流れていって、いくつかのかたまりになったり1つになったりする。塾長は星空を眺めるのが好きなんだけど悲しいかな、目が悪いのでつねにぼけてます。



◎星空がずんずん右上に流れて、あーなったりこーなったり

架空の星空 ** ■福岡県・RADIAL AREA

```
10 CLEAR200,&HD000:DEFINT A-Z:
  COLOR15,0,0:SCREEN7,0:FORI=0T
  01024:POKEI+&HD100,RND(1)*13+
  2:NEXT:BEEP:DEFUSR=&HD000
20 FORI=0T071:POKE&HD000+I,VA
  L("&H"+MID$( "21A2FC1EFF733C26
  D16F4626D24EF53E00C5E1CD7701F
  126D36F5626D45EF578924779934F
  F126D16F7026D271C5E1F5CD7701E
  1B7CDB700D8E53EFA21A2FC46B8D2
  3FD0F1C300D0",I*2+1,2)):NEXT:
  BEEP:A=USR(0)
```

三毛乱ジェロくん(MSXt)の作品は、心理学のテストで使う絵が題材。「なんに見えますか?」ときかれます。白いところを見ると壺なんだけど、スペースキーを押すと白黒反転して顔が2つ向き合っている。どうにでもとれる絵を説明させると、テストされる人の心がよくわかるという仕組みになっているワケ。



◎ロールシャッハ・テストっつーのもあって、もっと不気味

ルビンのつぼ ** ■三重県・三毛乱ジェロ

```
10 DIMP(2671):SCREEN7:SETPAGE
  0,0:COLOR15,1,1:CLS:A=15:B=1
20 DRAW"BM255,32M43,21M16,29M
  57,41M168,63M183,72M195,116M2
  12,125M210,130M195,134M192,13
  9"
30 DRAW"M176,142M175,144M192,
  146M192,150M190,152M188,167M1
  75,170M155,172M153,178M142,18
  3M140,186M130,198M255,197"
40 COPY(16,21)-(255,198),0TOP
  :COPYP,1TO(495,21),0:PAINT(25
  5,126),15,15
50 GOSUB06:SWAPA,B:FORI=0T07:
  COLOR=(A,I,I,I):COLOR=(B,7-I,
  7-I,7-I):NEXT:GOTO50
60 FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT
  :RETURN
```

三毛乱ジェロくんの2作目は題のとおり。このほかに、丸の中に秒数が表示されるパターンもある。ちなみに、行20の「FORJ=0T03」の数を変えると表示回数が変わる。フィルムを使う映画関連では、今でもこういうタイミング表示の画面を使っています。

◎仕組みは、1目盛りずつ変えながら1コマずつ映すわけです

昔の映画の始まり* ■三重県・三毛乱ジェロ

```
10 SCREEN5:COLOR15,1,1:SETPAG
  E1,1:CLS:SETPAGE1,0:FORI=0T02
  3:LINE(20,95)-(20+I*8,130),15
  ,B:NEXT:FORI=0T03:CIRCLE(40+6
  0*I,40),30,15:NEXT:DRAW"BM30,
  20S80R1D2L1BU1R1BR2BU1R1D1L1
  1R1BR3U2BR2R1D2L1U2":LINE(0,8
  0)-(8,115),15,BF:SETPAGE1,1:C
  OLOR15,1,1
20 FORJ=0T03:CLS:COPY(20,95)-
  (20+I,130),0TO(20,95),1:FORI=0
  T022:COPY(0,80)-(8,115),0TO(2
  0+I*8,95),1:FORK=0T02:NEXTK,I
  :CLS:COPY(10+60*J,10)-(10+60*
  J,70),0TO(85,65),1:NEXT
```

菊地クン(MS)、フッフ、あたたかいお茶の湯気がゆらゆらするこの作品、私は好きですよ。ちょっとお茶の水面が高い気もするけど、ま、和みものといいましょうか。日本的な環境プログラムであるともいえる。鹿おどしで、たまに「カーン」って音がするような作品も送ってほしい。



◎湯気の流れをお見せできないのが残念。緑茶ですね

お茶** ■東京都・菊地秀悦

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN7:Z=0:OP
  EN"GRP:"AS#1:FORI=100T01STEP-
  10:IFA=15THENA=11ELSEA=15
20 CIRCLE(250,120),I,A,,,2:P
  AINT(250,120),A:NEXTI
30 CIRCLE(250,80),35,14,,,2:
  DRAW"BM214,80D35BM285,80D35BM
  214,115F7BM285,115G7":CIRCLE(
  250,120),30,14,,,2
40 PAINT(220,100),14:PAINT(25
  0,120),14:PAINT(250,80),12,14
50 DRAW"C2BM240,101R20L16H2F5
  H3R12E2G5BM250,103G1L2G1L3G1L
  4BM250,103F1R2F1R3F1R4BM245,1
  07R10L5U2D8C14H4C2L1G2L1BM254
  ,109R1F2R1"
60 PSET(200,160):PRINT#1,"おち
  てゐるとろろろ"
70 X=0:Y=0:FORI=0T07STEP.5:X=
  X+SIN(I)*2:Y=Y+2:IFZ=0THENA=1
  5ELSEA=1
80 FORJ=1T03:PSET(220+X+J*15,
  72-Y),A:NEXTJ,I:IFZ=0THENZ=1E
  LSEZ=0
90 GOTO70
```

こえもんクン(MSXt)も2本採用。「ブレんビー」は、下の写真を見ればわかりますね。題材の選び方がじょうずでした。もうひとつの「風の強い日」は音だけの作品。強風に旗がばたばたいてるところです。これも雰囲気がよく出ていて塾長好みの作品です。



◎一目瞭然、フアジー回路があるのにこんなにキレイ? マーケットで売り出すよ

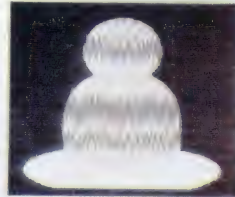
ブレんビー* ■千葉県・こえもん

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP
  :AS1:PSET(100,220),9:DRAW"R5
  U100H50E20F30U90BR50D90E30F20
  G50D100R5":PAINT(110,200),9,9
20 PRESET(30,50):PRINT#1,"ファ
  ッシ+イロなし":FORE=0T05:IFSTRIG
  (0)THEN40
30 FORI=0T015:VDP(24)=IMOD2*5
  :NEXTI,E:GOTO20
40 PRESET(30,50):PRINT#1,"ファ
  ッシ+イロON"
50 IFSTRIG(0)THEN20ELSEGOTO40
```

風の強い日 ■千葉県・こえもん

```
10 FORJ=10T05STEP-1:FORI=244T
  01STEP-10:SOUND1,J:SOUND8,I:N
  EXTJ,J:GOTO10
```

称号にインシャラーの付いた藤井石材店。とけかかってきちゃなくなっちゃった雪だるまを見事に表現しています。そういえば、今年東京は雪が1回も降らなかったような気がする。私の知るかぎりでも、東京の気象はどんどん変化してきている。うーん、むかしの徹底的に寒かった冬が懐かしい気もする春である。



◎すっかりとけかかって、もう誰ももわらない。悲しいな

雪だるま** ■岡山県・スドラトニーチェ 再見インシャラー藤井石材店

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:DEFINT
  A-Z:SETPAGE,1:FORI=0T07:COLOR
  =(I,I,I,I):NEXT:FORI=0T0210ST
  EP10:C=RND(1)*5+2:LINE(0,I)-(
  256,I+9),0,3,BF:NEXT:SETPAGE,3:
  CLS:CIRCLE(128,190),100,6,,,
  3:PAINT(128,200),6
20 FORI=0T0256:Y=RND(1)*20:CO
  PY(0,Y)-(0,212),1TO(I,0),2:NE
  XT:CIRCLE(128,50),40,0:PAINT(
  128,50),0:CIRCLE(128,130),60,
  0:PAINT(128,130),0:FORI=68T01
  88:Y=RND(1)*40+160:LINE(I,130
  )-(I,Y),0:NEXT:COPY(0,0)-(256
  ,212),3TO(0,0),2,TPSET
30 SETPAGE2:GOTO30
```


記憶のラビリンス

『ティル・ナ・ノーグ』 ゲームの中の現実とは?



バーチャル・リアリティーって知ってた?

アミガで楽しめる『パワーモンガー』という変な名前のゲーム知ってたですか? いやー、ばおばおはこの画面見たときにびくっくらこいたのである。とにかくすごい。地形が拡大縮小回転してしまうのである。そのグラフィックのすごさ以上にびくっくらこいたのが、兵士とかそんなんぱっかじゃなくて、普通の人が生活しているってこと。でもって、その中で生きている人達がひとりひとり名前を持っていて、しかも自由な意志を持って生活しているとか、そんな次元のことにえらい興味をひかれた。このことを仮想現実、英語でいうとバーチャル・リアリティーというのだそうである。ふーむ、サイバーだ、などとひとりごとをいってしまったばおばおなのであるが、今月はそんなわけで、ゲームの中の現実とは何なんだろうか、ということを考えてみたいと思うわけなのである。

バーチャル・リアリティーとかなんとかむずかしいこととい

れなくても、ゲームの世界ではこういうのは前からあった。『信長の野望』では今川某は自分で考えて行動しているし『サークルII』ではフレイは現実の女性のように可愛らしくもおろかであったりする。だが、これでは十分ではない。今川某はともかくとして、フレイはプログラマーの思ったとおりの行動しかしない。口をばくばくさせているだけである。だが、今川某の場合は多少違ってくる。これは決った法則はあるにしても、プレイヤーの動きに応じていろいろな行動を見せてくれる。

では、もう一歩進んでプレイヤーとは関係なしに行動する男達や女達がいたらどうだろう。想像してみてもいい。主人公とは無関係に冒険を成し遂げようとしている男がいて、敵でもなく、味方でもなく勝手に生きている。しかも主人公なしで最後の大魔王を倒してしまったり。そんなのがいると思ってプレイしていると、次には全くライバルなしで淋しい思いをしたりす

る。もう一度あいつに会って鼻をあかしてやろうと思っていたのに、なんて思うようになったら、もう成功である。成功って何? などと聞かないでほしい。そう、ゲームの中にライバルという1つの現実を作るのに成功したわけである。『パワーモンガー』の記事を読んでいて感じたのは以上で、そこから思い至ったのはなぜか『ティル・ナ・ノーグ』なのであった。

『パワーモンガー』はきつとデータ量が膨大だったりして、かなり本当らしい「現実」が用意されていると思う。それに対してシナリオ自動作成の『ティル・ナ・ノーグ』の登場人物を思い出すというのも変な話ではあるが、考えてみるとそうでもない。

『ティル・ナ・ノーグ』をはじめてプレイしたときに思ったのが、自分がゲームの中にすっぽりとはまってしまう、ということだった。ひとくちにRPGといってもいろいろで、『エ

メラルド・ドラゴン』のようにストーリーがアドベンチャー的に一貫していて、要するに一本筋が通っているものも多くなってきた。だが、『ウィザードリィ』などRPGの御先祖様といえるようなものでは、おおまかなパラメータだけ設定してあって、あとは偶然の面白さを十分味わってください、というような作りだ。『ティル・ナ・ノーグ』もそんな偶然大歓迎みたいなものの代表で、ストーリーまで偶然が絡んで生成される。といって完全にランダムなわけではない。あらかじめ、このキャラはこういう所に棲んでいて何分のいくつかの確率で主人公に会って、などと決まっているわけで、その



◆タイトル画面だっ!

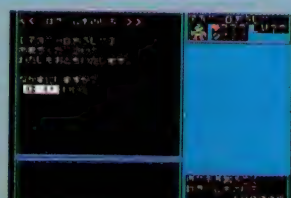
プレイヤーをいざなう仕掛けの数々



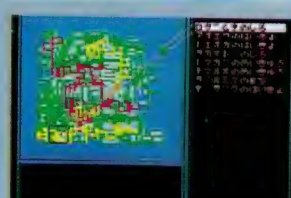
★「エメラルド・ドラゴン」にようこそ
をいざなう仕掛け



★「エメラルド・ドラゴン」にようこそ
をいざなう仕掛け



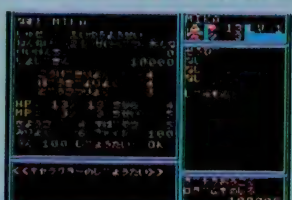
★「エメラルド・ドラゴン」にようこそ
をいざなう仕掛け



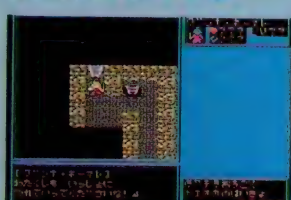
★「エメラルド・ドラゴン」にようこそ
をいざなう仕掛け



★王子が「エメラルド・ドラゴン」の
行くところ



★王子が「エメラルド・ドラゴン」の
行くところ



★王子が「エメラルド・ドラゴン」の
行くところ



★王子が「エメラルド・ドラゴン」の
行くところ

設定の妙でユーザーにゲームの中の実感を感じさせるタイプである。

例えば女の子の戦士を雇って冒険を進めていくと、途中で実は私は王女でかくかくしかじかの理由で魔王退治を目的にしている、なんて平気でいってのけ

たりする。あるいはドラゴンを雇って、戦闘していると突然どこからともなくお母さんドラゴンが戦闘に乱入してきて子供のドラゴンを助けたりする。こんなうれしい仕掛け随所に仕掛けられていて、そう、とってもかわいいためである。

もちろん、だからといって『ティル・ナ・ノーグ』に完璧なパッチャル・リアリティーを見ているわけではない。それほどデータ量を誇るゲームでないことも確かだ。だが、厳密な定義や分類ではなく、プレイヤーがどう感じるか、という基準で判

断すれば『ティル・ナ・ノーグ』の醸し出す臨場感は秀逸であるといわざるを得ない。

現実と比べると偶然とするほどデータ量の少ない映画や小説のほうが「現実」よりも現実らしく感じるということはよくあることで、ゲームでもおなじだ。

勝負は感情移入ができるかどうかなのだ！

これは、何もキャラの性格やイベントがパラメータだけで決まるこの手のランダム大歓迎型ゲームにだけ限った話ではない。要は演出の問題になってくる。ストーリーがきっかり決まっているゲームでもなんだかゲーム中の世界が生きて息をしているような気にさせられるときがまれにある。この『記憶のラビリンス』の最初の回でも書いたことだが『イースII』のリリアだ。

ほかの人達がある目的のために血眼になっているところに、なーんにも考えずに動きまわるその姿。これ以上ないくらい現実味のある女の子である。だが、これも前に書いたが、設定に凝りまくって山のように性格付けしても生き生きしているとは限らない。リリアは多分、制作者たちの思いは深かったと思うが、慎重に性格を検討したうえで誕

生したとはとても思えない。なぜか知らないが、あんな性格になっちゃった、というほうが現実に近いのではなからうか。それでもいいのだ。

例えば『エメラルド・ドラゴン』でタムリンは覚えたての魔法ばかり使って、仲間が傷ついていてもヒーリングの魔法を使わずにひたすらいかすちを落としまくっている。これなど、ちょっとしたパラメータの具合で決まっている事である。逆に使える魔法が限られているファルナは自分でも敵の矢面にたつて獅子奮迅の活躍をしているくせに、味方がやられそうになるとすかさずヒーリングの魔法を使ってくれる。なんて、気のつく女の子なんだろう。ハスラムみたいな浮気ものに恋しちゃってかわいそう。でも、彼女だったらうまくハスラムを立てながら

しっかり円満家族を支えちゃうんだろうな、などと考えてしまうのは私だけではあるまい。作るほう魔法の使い方で性格を描き出そうなどと考えているはずがない。それなのに性格が感じられて、キャラクタに感情移入してしまうのである。

懸命に性格付けしようと思っても無惨な結果を招くことがあるかと思えば、何の気なしにやったことがすごくいい結果を呼ぶこともあるのだ。ゲームをやる楽しみはいろいろあるが、ストーリー性の強いゲームの場合はキャラに対する思い入れがあるのとなんとは楽しみの質も大きく違ってくるはずだ。

『ティル・ナ・ノーグ』の面白さは、予期しない、その上ストーリーにもそれほど影響しないキャラがふんだんに含まれていて、それがプレイするたびに少

しずつ変わってくれるところがいいんだ、って気がしてくる。

ま、こんなこと考えなくてもわかってただけだね。それでも、そんな多愛もないことってゲームって面白いね、っていうのがこのコーナーなんだからね。しょうがないやね。とかなんとかいってるうちにファルコムの新作のニュースが入ってきた。『ロード・モナーク』で、RPGじゃないけど、『シムシティ』みたいにパソコンの中に人が住んでいるようなゲームだ。うーむ、ゲームの中の現実っていったい何だろう。この問題はこれからも考えていかなきゃなのである。

久しぶりに連載再開の『記憶のラビリンス』ではある。このページをどうしていくか、現在考え中なので、何かあったらお手紙なんぞちょうだいな。

ディスクマガジン・ファン

D M fan

Mファンの表紙は、いつもそのときの人気ゲームを題材にしている。今月はなんとDSからカーバンクルを起用。しかも50号の記念の表紙。Mファン、DS、MSXの発展を願ってがんばるぞ！



DS #24

● MSX2/2+ 1,940円・4月9日発売予定(毎月8日発売) ●コンパイル

DSというよりも、すでにコンパイルのアイドルになりつつあるカーバンクル。『魔導物語』のサブキャラとして登場したのだが、あの愛くるしさから人気急上昇。ついにゲームの主人公になってしまった。といってもDSのなかでのことだけど、このままいくと大判焼の型や縁日で売られるお面として登場しそうである。

というわけで、今月の目玉の

その1は、『カーばんくるび』。アクションパズルの『にゃんぴ』の主人公がカーバンクルになったもの。ルールやシステムはそのままで、もちろん新面データで構成されている。かわいくて、なかなかよろしい。で、その2だが、例の『ドラゴン・ナイトII』の遊べるバージョンである。例の、というのは1度入る予定だったが、容量をあまりにも多くとるので、ほかのもの

が入らなくなり、1度見送ったことがあるのだ。なのに今回なぜ入ったのかというと、必死に圧縮をくり返していたからなのだ。そんなわけで、今月の充実度はかなり高い。

このほかには以下に紹介している以外に『にゃんぴ』の新面データ、アートギャラリーや、ハミングバードソフトニュースなど、いつもの面々。

さらに、最後になったが、『ゴ



●人字道でメーソンなんてすね

ルビーのパイプライン大作戦』の遊べるデモが入る。これだけつめこんで、今月も1940円の2枚組とはお得だ。今後もMファン同様50号までがんばろう。

コンパイル

カーばんくるび

茶色のウサギの顔をしたカーバンクルを操作して赤いダイヤモンドをすべて取って、女の子のところに行く、というアクションパズル。カーバンクルは重力にしたがって下に降りるだけ。軽いジャンプの使い方がミソ。



エルフ

ドラゴン・ナイトII

美少女のかわいさでは定評のあるエルフから、人気のゲームが遊べるバージョンで登場。魔女に呪いをかけられて塔に閉じこめられた女の子を、救出しなくてはならない。3Dダンジョンを進むRPG。はたして!?



コンパイル

ルーンマスター 音楽館

『ルーンマスター』に入っていたBGM集。①LET'S BEGIN②MAIN THEME③THE ENEMY④RUNE VILLAGE 1⑤YOU ARE DEAD⑥NO USE⑦ENDING 1⑧LET'S DANCE ほか全13曲。



タケルソフト

レトロソフトタケル伝説

忍者の手裏剣や、石の雨をよけながら敵を倒して進むオーソドックスなアクションゲーム。ブラザー工業のタケルソフトオリジナル。こんなのんびりしたゲームでも人気ナンバーワンだったのだ。なつかしいな。

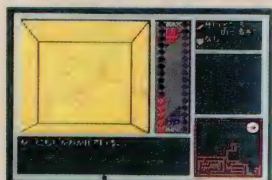
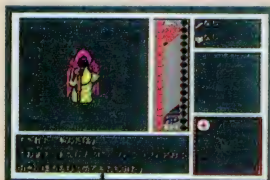


※マーク……デモ
 Pマーク……遊べるもの

コンパイル

連載AVGノーザンクォーターズP

連載AVGといいながら、見た目はどうみてもRPGなのだが、AVGである。北の端にあるという宝を求めて冒険をつづける主人公。だが、ライバルはいるし、すでに別の場所に宝が移動されていた、なんてことも。



ピンクソックス5

登場する女の子のセンスのよさや、かわいさにくわえ、ゲームのひとつひねりがポイントの「ピンクソックス」シリーズ。ついに第5弾が発売になった。

今回のいちばんのヒットは、「MONKEY-MANKEY-BABY」。つまりサルまねゲーム。相手が右手を上げれば右手を上げ、足踏みすればまた足踏みをするというもの。まわりで見てもかわいいし、やれば熱くなる。ほんとはモンキーくんが先生のダンスを見習うという設定だけど、どう見ても「どうだ、こんなことはできないだろ!」と先生がいえば、「いえいえ、そのくらい軽いもんです」の



いたちごっこを見ているようだ。とにかくいい。

さて、そのほかには、以下に紹介する以外に、連載AVGの「誰か……」、が入る。登場する美少女も、回を重ねるごとに、だんだん深みにはまってぬけられないようす。女の体になってしまった主人公の行く末はどうなるのだろうか。

IPPATSU KUN MONKEY-MANKEY-BABY P

右にいるのが先生。先生はダンスが商売だ。そこへサルの生徒がやってきた。「どうだ、こんな踊りはできないだろう」とくりりとまわる。「なんのなんの」とサルがまねしてくりりとまわる。こうして延々サルまねしていくゲーム。瞬間の判断力がカギなのだ。



オイルショック '91 P

水鳥が泳ぐ海面に、油がたくさん流れ出している。キミは飛行機に乗って爆弾を落とし、油の流れ出るパイプを壊してしまおう。早くしないと、油がどんどん出てきて、水鳥が死んでしまう。今月のファンダムから採用。



● 2DD × 2 MSX2/2+ 3,600円・発売中
 ● ウェンディマガジン

ほかにも、ゆうとメグの2人の隠された日常を日記ふうにつづった、連載小説「ハーフタイムラバー」。

さらに、忘れてはならないの

は「どしどしふんどし」。一部ではえぐいというわけもあるが、どこかおもしろくて怖いもの見たさ的な魅力がある。

というわけで、お楽しみに!

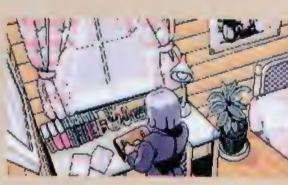
POKER-DA PON! PART III P

コンピュータを相手にするポーカー。2ペアが出て女の子を隠しているオビが2本取れる。このとき勇気を出して倍づけすれば、なんと4本、8本と取っていける。だが、地味にやっていると、オビが1本ずつともにもどってしまう。小心者にはむかないかも。



恋の平均台 P

さやかちゃんはふだん何をしているのだろうか。部屋にいるときは音楽でも聞いているのかな。という興味がふつふつと、わいてくる。だから、特別に今回はお誘いしよう、ということになった。さて、どんなAVGになることやら。



いーしょーくー はまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介!

今月のお題

元気がなにより!

移植希望ゲーム BEST

順位	前回 順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	82
2	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	81
3	20	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	77
4	5	シムシティ	イマジニア	P	49
5	10	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	48
6	7	ファイナルファイト	カプコン	A	43
6	5	ポピュラス	イマジニア	P	43
8	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	38
9	8	天地を喰らう	カプコン	A	35
10	14	信長の野望・武将風雲録	光荣	P	29
11	2	ソーサリアン	日本ファルコム	P	27
12	13	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	G	26
13	11	グラディウスⅢ	コナミ	A	25
14	15	パロディウスだ!	コナミ	A	22
15	—	A.Ⅲ. A列車で行こう	アートディンク	P	20
16	18	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	17
17	—	天下統一	システムソフト	P	14
18	18	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	G	13
18	16	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	13
20	—	プリンス・オブ・ペルシャ	プロダクションバグ	P	10

■3月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

こんにちは。みなさん、いかがお過ごしでしょうか? 元気にMSXしよるかいな? MSXってすごくてきなマシンだな、なんて改めて思っています。だって、安くてみんなが持ってるっていうのはこれはすばらしいことだと思うのだ。いくらマッキントッシュがよくても今のままじゃ、やっぱり高くて誰にでも買えるというわけじゃないもんね。そういう意味ではMSXの存在価値というのはすっごくあるわけで、これが

企業の目先の利益とかそういうものばかりで方向が変わってきてしまうかもしれない、というのは悲しいことである。

今月のチャートを見てみよう。あっ、と驚くのが『大戦略Ⅲ'90』が20位から大躍進の3位である。これはすごい。あいかわらず『シムシティ』はすごいし、『A.Ⅲ.』こと『A列車で行こうⅢ』が番外から15位へ。『信長の野望・武将風雲録』は移植されるでしょ? っていうてるにも関わらず10位に上がってるし、何がいいたいのかこのページをいつも読んでる人はわかると思うけど、シミュレーションの強さである。『大戦略Ⅲ'90』なんて16万本売れたっていうかんね。これはすごいよ。聞くとところによると『シムシティ』のマクシス社と『A.Ⅲ.』のアートディンクが業務提携したって。うーん、派手でいいなー。パシオ・ハウスもサーテックとかと提携なんて話ないかね。とにかくこの両社、日の出の勢いだね。

元気いっぱいのシミュレーション

ファルコムでは『ソーサリアン』が移植が決まったので、11位に落ちた。これはこれでしょうがない。2位に『ダイナソア』が来てる。うーむ、来月には『ロード・モナーク』が来るんだろうな。最近PCなんかの新作見ると、これはMSXでできるかな、なんてことばかり考えてしまう。職業病だろうか。

MSXでできるといえば、マッキントッシュのPDSですごく面白いのがある。これなんか絶対MSXでできると思う。移植したいなー、なんて考えてる。どのゲームか、なんて秘密だけどね。ま、実現したらよろしく。

RPGではやはり『ブライ下巻』。前回の10位から5位に躍進である。これももし出なかったら遺憾だが、このままいくと本当に出ないことになりそうだ。みんなも葉書やなんかでプレッシャーかけてあげよう。くれぐれも電話はやめておこうね。1

人1人の電話は短くても数が多くなると大変だからね。

20位の『プリンス・オブ・ペルシャ』は編集部で98でみんな遊んでいた。ファンダム班が必死になってやっていた。むすかしい、とか大変! とかいいながら遊んでいるのを見るのは楽しいのだが、1人、3時間で全部クリアしてしまった男がいる。こんなんでも本当に楽しんでいるのだろうか、と疑わざるをえない。ま、いいけど。

これってもともとアップルのゲームで、昔はあんなにグラフィックきれいじゃなかった。だから、国産機種に移植されて生まれ変わったソフトとっていいだろう。昔のゲームを知っている人にとっては、このゲームの大ヒットは寝耳に水の出来事だったに違いない。

でもって一番つおいののがガイナックスの『サイレントメビウス』だ。でも、ファルコムの『ダ

イナソア」と1票違いという微妙さ。ま、そんなことはどうでもいいのだが、肝心の移植の可能性なのだが、これがまだいい意見というかい返事というか、が存在しない。要するに、動くにも何もできない状態である。

行動ノを訴えたこのページだが、いつでも簡単にすいすいとことが運ぶ、というわけではない。ま、ガイナックスに直談判してもいいんだけど、なんか材料がないとね。これってむずかしいかな、なんて思ってます。ウーム、イケナイノ 考え方が後向きになっている。いけんいけん。常に攻めの発想でいかなきゃね。

だって、移植が技術的に難し

『サイ・メビ』問題を語ろう

さて、読者のお便利コーナーだよ。『サイレントメビウス』関係から。「すごいですね、やってみるもんですね。人間やってみるできないことはない、のいい例だと思います。さて、『サイレントメビウス』ですが、メーカーさんはどうか知りませんが、ぼくはディスクの枚数など気にしません。『×××』みたいでは困りますが、MSXのオリジナルでもかまいませんからどうか出してみてください。

「×××」って何だろう?

「『サイレントメビウス』について。本当に容量の問題だけでしょうね、これは。グラフィックの圧縮はすでにされているはずですし、もはや容量は減らないでしょう。スクリーン5のグラフィックにすることも考えられますが、質の低下は明らかなので非現実的です。プログラムをROMに持たせてグラフィックをディスクに持たせるなんてことをしても1~2枚しか変わらないだろうし。だから、オプションでもいいから、ターボRが2HDのディスクの読み書きができればよかったのに。うーむ、確かに。最近では2HDといってもそんなに高くないんだからね。いっそのことそうすれば

い、なんていわれていた『ソーサリアン』なんて3月末現在でもうシナリオ1がプレイできたりしちゃうんだもんね。これは3月から今月にかけて開催されたMSXのイベント「MSXフェスティバル」に行った人は見てるでしょ。そう、実はこのシナリオ1だけプレイできる『ソーサリアン』を持ってイベントに向かったのだ。来た人はラッキーノというわけである。うん、そうなんだ。やればできる、というのは本当なんだ。ガイナックスに殴りこみをかける心の準備ができてきたぞ。とにかく沈んだ心からは何も生み出されないんだ。当たり前のことだけど忘れがちなんだよね。

よかったんだよね。2HDだったら2DDでも読めるはずだし。アスキーにいったきましょ、これは。

とにかく、今月号ではちょっとこのゲームの移植の可能性について否定的になっているというか、若干悲観的なのだ。でも、これは生みの苦しみというか、いざ出陣を前にしてのもがきのようなもので、これがないとばおばおは動き始められないのである。来月号にはなんとか、結果のよし悪しは別にしてなんらかの事実をお知らせしたい。

最後に「『いーしょーくーはまだかいな?』にひとこと。実は私は98ユーザーなのですが、最近買ったばかりなので、4年近く使っていたMSXが忘れられないので、時々使っています。そんなMSXに移植記事。大変よいことだと思います。もう少し早くこんな記事があれば…。がんばってください」。

うーむ「…」のところに哀愁を感じるよな。そう、MSXって本当にいい機械なんだ。ぼくらの友達になってくれるようなね。だから、これからもMSXの味方でありつづけるぞノと決意を胸に秘めつつ来月からの疾風怒涛編へと進むのだノ

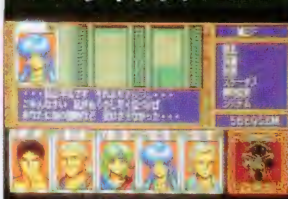
これが移植希望の上位10作品である!

サイレントメビウス



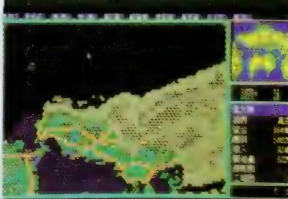
●ガイナックスお得意のキレイなグラフィック。なんと2Dでも遊べる!

ダイナソア



●サイ・メビに1勝も負けてはダメ! にはならないゲームだ

大戦略Ⅲ'90



●7ラングも対応。多言語バージョンが手にはならないゲームだ

シムシティ



●やっぱり、都市シミュレーションは空想してもらいたい。なんとかしたいもんだ

ブライ下巻



●冒険と格闘の面白さを、このゲームで体験してほしい

ファイナルファイト



★4人対戦の面白さを、このゲームで体験してほしい

ポピュラス



★このゲームは、このゲームで体験してほしい

ドラゴンクエストⅢ



★このゲームは、このゲームで体験してほしい

天地を喰らう



★このゲームは、このゲームで体験してほしい

信長の野望・武將風雲録



★このゲームは、このゲームで体験してほしい

ソーサリアン 移植計画

疾風怒涛の移植計画 名古屋から全国へ!

着々と進んでいる 移植計画なのだ!

えー、全国にやればできる旋風を巻き起こしつつ進んでいる「ソーサリアン」移植計画である。本当に、ことはゲームだけに限らず、生活や人生にまで反映してきたりして、そんな読者のお便りなどを読むのは楽しいものである。



★星ふるタイトル画面はキレイ

現実に移植を進めているのは先月号でも書いたけど「ティール・ハイト」という会社で、先月号もご登場願った伊藤みどりさんによる最新情報によると、スクロールルーチンが完成しつつあって、グラフィックがまだそれに追いついていない、という状況らしい。プロジェクトの前に心配していたのがビジュアル面よりもスピードなんかもふくめたプログラム面だったことを考えると毎回いっているようだが大船にのった気分でのこの進行を見守りたい、と考える次第である。

今月の情報はこれだけ。はは、プログラムの開発時の進行なんて地味なもんですよ。で、これだけじゃページが持たない



④しめ切りをはるかに過ぎてから送られてきたサンプル。予想をはるかに上まわるクオリティと、製作スピードに脱帽!

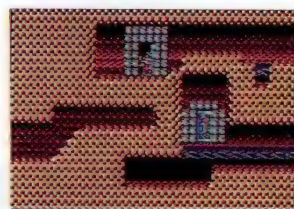
とか思っていたら、急にシナリオ1がプレイできるサンプルが来た。スクロールは速いし、プレイ感は一上。感激である!

今だから語る『ソーサリアン』の思い出

実はこのゲームの88版が登場したときに一番最初にスクープしたのが何を隠そうこのおぼおだったんですよね。今思い出しちゃった。Mファンじゃない某誌にいたころだったんだけど、よそより1か月早かったんです。ま、そんなこともあった、と。そのときのびっくりしたのびっくりしないのだった。5人のパーティーが連れだって、蛇のようにマップ上を駆け抜けて、デカキャラなんかすごくて、シナリオががんがん出てくるとか、職業が山のようにあるとかそんなすごい話ばかりで木屋さんの話を聞きながら「すごい!」を連発していた自分を思い出した。

そう、シナリオについてはまた後日じっくり話そうと思っているが、なんと「ソーサリアン」には64本ものシナリオがある。

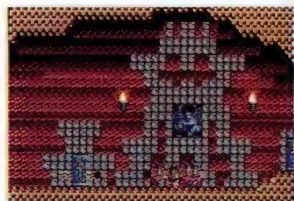
日本ファルコムから発売されているのがオリジナルの15本のほかに、追加シナリオ各5本ずつで3種類。これで15本。それから今回お世話になっているブラザー工業から7巻にわたって全19本。ここまでがパソコン用



⑤下りの水は流れてる! 滝! 滝!

で、残りがメガドライブ用の「ソーサリアン」のシナリオで10本。これはすごいですよねー。これだけのストーリーが売れてしまう、というより、作れてしまう、「ソーサリアン」システムのすごさにいまさらながら舌を巻く。

前にも書いたけど、この膨大な数のシナリオのなかからどれだけがMSXに移植されるかは現在未定である。オリジナルの15本は確定だけど、残りの49本は分からないのである。これはしかしMSXユーザーが腕まくりしてがんがん本体を買えば、シナリオも出せるというもので、これはひとえに読者のみんなにかかっているといってもいい。なんて、おどかさわけじゃないけど、「ソーサリアン」移植させたはいいけど、今度は売行きの心配をするおぼおであった。



⑥デビルの陣営に石をはめこめ!

On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

今月のオンセールは寂しいことに
たったの4本。まあ、こんなとき
もあるってのもんだ。『DS』以外は
みんな美少女ソフトだけど、どれ
も力作ぞろいなのであ〜る。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

(対応機種種の記号の意味) 無印はMSX 2/2+。●はMSX、MSX 2/2+。★はMSXターボR専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。

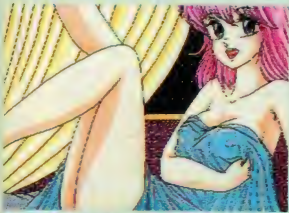


2月16日から3月15日 までに発売されたソフト

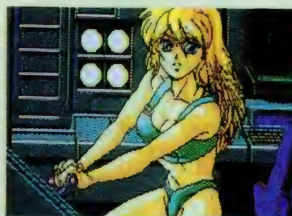
- 2月22日 (ドラゴンシティ)X指定(D)/フェアリーテール/6,800円
3月2日 ドラゴンアイズ(D)/GAMEテクノポリス/6,800円
5日 星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円□
8日 ディスクステーション#23(D)/コンパイル/1,940円□



◆フェアリーテールお得意の超過激美少女
ソフト「ドラゴンシティ」X指定



◆お色気サスペンスAVは「星の砂物語」
はディー・オーの作品。NEWSで紹介



◆今月号の桃色図鑑でも登場したGAME
テクノポリスの「ドラゴンアイズ」だ



◆年中無休の営業マン田中氏のいるコンパ
イルは「DS」の最新号だ



ユーザーの主張

今月の『Mファンに望むこと』

このところMファンは、4周年に
50号とオメデタ続きである。みんなの
ハガキを読んでいると、創刊号からず
〜と愛読してくれてる人から最近読
み始めた人までいろいろ。毎月アンケ
ートハガキに感想やら要望やらをじつ
に細かく書いてくる人もいて、編集部
としてもうれしさが溢れる。まあ、
そんなこんなで、少しでも今後の誌面
づくりにいかせればと思い、「Mファン
に望むこと」をテーマに選んでみた。下
に載せたのがハガキによるベスト10
である。だいたい予想どおりというか、
なんというか、ま、こんなところな。

ではここで、ベスト10より①「本の
値段を安くする」と、②「本が破れやす
いので中とじ(ホッチキスで真ん中を
とめてある方式の本のこと)はやめて
ほしい」の2つの意見に対する、編集長
の言葉をかんたんに載せておこう。

まず①については「紙代・印刷代の値
上げのためやむをえないこと。とくに
印刷所の人手不足は深刻で、人件費の
問題もある」のだそうだ。で、②のほう
は「中とじの場合は製本に時間がかか
らないため、ギリギリまで締め切りを
延ばすことができる。少しでも新しい
情報を読者に伝えるため中とじにして
いる」とのこと。編集部には編集部なり
の事情があるし、毎月最新情報を知る

ことのできるみんなは幸せ者ってわけ
だ(われながらウマくまとまった)。
あと、ベスト10には入らなかったけ
ど、こんな意見もあった。

「Mマガに載ってる4コママンガのん
きな父さん」をMファンでも連載して
ください」と。う〜ん、Mファンの人間
がこういうのもなんだけど、「のんきな
父さん」はおもしろい。あのバカバカし
さがイイよね。でも、十字軍の「NUK
E KO & ANA KO」は、それ以上にお
もしろいと思うけどなあ。

まあ、たくさんハガキがとどき、
ここで紹介できなかったものがいっぱい
あったわけだけど、これからも読者
のため、MSXのためにガンバってい
きたいと思う。50号の次は100号だ!!

というわけで、今月はこのへんでオ
シマイ。次回のテーマは「失敗談あ
れこれ」にしようと思う。パソコンを買
ったらすぐに新機種が出たとか、変な
ソフトにハマされて悔しい思いをした
とか、おもしろい(失礼!!)失敗談を送
ってちょ。

あて先は、このページの下のほうに
書いてある。ハガキでも封書でもなん
でもけっこう、ドンドンたのむよ。締め
切りは4月末日(必着)で、発表は7月
号のこのコーナーだ。ではでは、来月
までバーハイ!!

●Mファンに望むことベスト10(読者のハガキより)

- 1位 本の値段を安くする
- 2位 本が破れやすいので中とじはやめてほしい
- 3位 「いーしょーくーはまだかいな!?」をずっと続ける
- 4位 プレゼントの数を増やす
- 5位 ページ数を増やす
- 6位 ゲームの評価をきびしくする
- 7位 もっといろんな情報が知りたい
- 8位 ファンタムページの数を増やす
- 9位 福袋をつけてエッチな記事を充実させる
- 10位 表紙を変えてほしい

③位の「いーしょーくー」はMファンの
人気コーナーなので、きつとずっと続く
でしょう。しかし、値段を安くしてほしい
ておいてページ数を増やさないでしょ!!



J&P 売上げベスト10 渋谷店

今月はじつに復活組が多い。『銀河英
雄伝説II』『大航海時代』『ランペル
ール』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の
4本が再浮上。とくにロングセラーに
なっている『ドラスレ』は、5か月ぶり
の復活でその強さを見せつけた。あと
注目したいのは「ランスII」と「ドラ
ゴンアイズ」ソフト発売直後の集計にも
かわらず9位と10位は立派。『DS』
は今月も1位をキープ。

※	順位	前回 順位	ソフト名	ソフトハウス名
・	1	—	ディスクステーション#23	コンパイル
・	2	4	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン
・	3	2	ドラゴン・ナイトII	エルフ
・	4	—	銀河英雄伝説II	ボーステック
・	5	6	エメラルド・ドラゴン	グローディア
・	6	—	大航海時代	光栄
・	7	—	ランペルール	光栄
・	8	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム
・	9	—	ランスII	アリスソフト
・	10	—	ドラゴンアイズ	GAMEテクノポリス

④ベスト10内に光栄のソフトが2本。ほんとうに光
栄は強い。新作の「武将風雲録」にも期待できるな

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。(3月15日調べ)

「ユーザーの主張」への
お便りはこちらへノ



〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「5月号ユーザーの主張」係

COMING


カミング スーン

新作ソフトを先取り

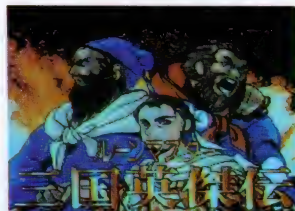
3月21日、東京ドームにプロレスを観にいった。広い会場に6万の大観衆。こんなところでMSXのイベントができたらいいな、なんて思いながら原稿を書いている。春のイベントも終わり、ホッと一息。今月の新作は、おなじみコンパイルと光線統ソフトのアスキーだぞ!

ルーンマスター 三国英傑伝

■コンパイル
■☎082-263-6165
■5月24日発売予定

媒 体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価 格	未定

いつも陽気な営業の田中氏が現在イチ押しなのがこのゲーム。タイトルからもわかるように、DSスペシャルとDSデラック



◎タイトル画面だ。バックで燃えあがる炎(?)が、はやる心を象徴しているようだ



◎これはパッケージのイラストだ

スに収録された「ルーンマスター」の3作目にあたるものだ。今回も前作までと基本システムは



◎なぜか左上にはカーバンクルがいるぞ。表情が変わるところにも注目したい



◎これがゲームの基本画面。真ん中のいちばん大きいところにはフィールドの絵が表示されている

同じ。画面に表示されるサイコロを振り、出た目の数だけコマを進めていく「すころく風」味つけのゲームになっている。

フィールドはRPGのようなマップになっていて、途中には1回休みや戦闘といった、すころく+RPG的なイベントがいっぱい。最大4人まで参加(1人のときは対コンピュータ)できるので、友達を呼んでワイワイガヤガヤ遊ぶのにうってつけのゲームといえるんじゃないかな。

前作までとの大きな違いは三国志を題材にしているという点だ。シナリオは、三国志から「黄巾の乱」「蜀建国」「三国の時代」の3つが用意されている。もち

ろん、各シナリオにはそれぞれ異なった目的があるし、ボードゲームのおもしろさもあるので1度遊んだだけであきちゃうようなゲームとはちょっとばかしちがうのだ。

そのほか、プレイヤー自身が人徳・知力・武力・名声の4つのパラメータを持っているのが特徴で、そのパラメータによってゲーム中に出会う在野武将を仲間にするかどうかが決まってくる。よい武将を配下につけられるかどうかは勝負のわかれめというわけだ。


マルチエンディング(何とおりあるかはやってみてのお楽しみ)というのもうれしいぞ。

エアホッケー (仮称)

■アスキー

■☎03-3486-8080

■発売日未定

媒 体	
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	64K
ジャンル	シューティング
価 格	未定
プラスXターミネーターレーザーが必要	

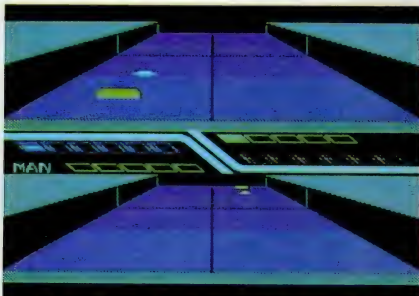
難産だった『ダンジョンハンター』が発売されてから3か月。ついにというか、ようやくというか、光線銃対応ソフトが登場することになった。なんのゲームかというと、ひなびた温泉旅館の片隅にあるカコーン、カコーンってやつ。そう、あのエアホッケーのパソコン版なのだ。ルールは、相手が打ってきたパック(白い円形をした玉)を打ち返し、相手のゴールに入れて

得点を競うという、いたってかんたんなもの。ただ、このパソコン版では打ち返すためのパドル(ラケットのようなもの)が光線銃になっているのである。ようするにディスプレイに向かって銃をかまえ、パックめがけてバシユン、バシユンと撃つわけだ。実際に遊んでみたが、これがけっこう難しい。パックはかなりのスピードがでるので打ち返すのがひと苦労。だけど、なれてくるとなかなかおもしろい。ゲームのモードは下に載せた3種類。光線銃専用ソフトなので、カーソルキーやジョイパッドでは遊べない。「プラスXター

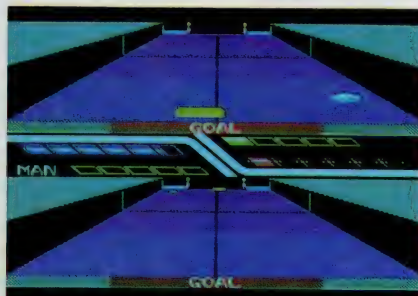


◆プラスXターミネーターレーザー
この光線銃がないと遊べないモードがある

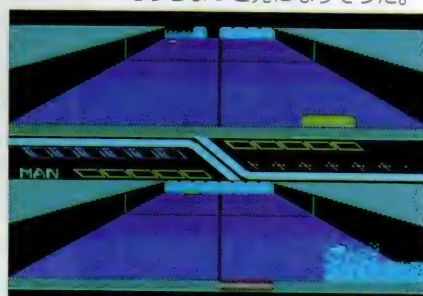
ミネーターレーザー」が必要なのだ。逆に、銃が2つあれば友達同士で対戦できるようになっている。とはいっても、いまのところ発売日は未定の状態なので、みんなが遊べるようになるのは、もうちょっと先になりそうだ。



◆上半分が相手(1人プレイならコンピュータ側)、下半分が自分のコート。ちなみにこれはいちばん難しいモードだ



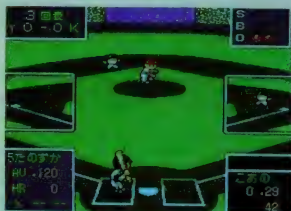
◆本物のエアホッケーと同じなのがこのモード。真ん中の部分がゴールになっている。初心者はこちらで練習するとい



◆ゴール前にブロックがならんでいてパックをはね返してくる。1回当たるとブロックは壊れ、そこがゴールに変わる

追跡 開発中ゲーム情報

ジャンジャカジャヘンの開発中ゲーム情報。まずはみんなの大好きな野球ゲームの情報から。プロ野球のペナント開幕にあわせ、ソフトベンダー武蔵(タケル)から『野球道II選手データブック'91』が発売になる(開発は日本クリエイト)。これは新人やトレードで移籍した選手など、今年の新戦力の



◆この画面は『野球道II』。一試合の進行がわかる。これは新人やトレードで移籍した選手など、今年の新戦力の

データを完全収録したものだ。データディスクのみなので、『野球道II』本体がないと遊べない。発売は4月下旬の予定。お次は大御所マイクロキャビンの新作『The Tower of Gazzel〜ガゼルの塔〜』だ。ゲームは、ガゼルの塔を舞台にしたダンジョン形式のRPGで、『サーク』シリー



◆『サーク』シリーズの新作『The Tower of Gazzel』。ガゼルの塔を舞台にしたダンジョン形式のRPGで、『サーク』シリー

ズの外伝にあたるもの。ラトクやビクシーといったおなじみのキャラも出演するというからサークのファンにはこたえられないね。発売は今のところ夏の予定(PC-98、88版は5月中旬)。つづいては、アスキーの光線銃対応ソフト『シューティングコレクション(仮称)』の話題だ。これは『エアホッケー』同様、プラスXターミネーターレーザーを使って遊ぶゲームで、ブタのおしりをバシバシ撃って競争させる「ブタちゃんレース」や射撃ものが全部で



◆この画面は『シューティングコレクション(仮称)』。ブタちゃんレースや射撃ものが全部で

4本はいる予定だそう。発売日や価格についてはまだ未定。そしておまじかねの美少女ソフトの情報をいくつか。もものきはすでに、『ピーチアップ』に収録されていた『ナースアカデミー』のパート2を7月26日に発売する予定だ。美人看護婦の桃子ちゃんとの再会がまちどおしいね♡そして、先月も書いたアリスソフトの『闘神都市』。これについては「ぜひ移植したいです。現在、前向きに検討中です」(アリスソフト・多田氏)という言葉ももらった。楽しみにまっていた。ポニーテールソフトの『ポッキー2』はここにきてバグが発覚。発売は6月くらいになりそう。そうそう、5月下旬に『ポニーテールソフト美少女アルバム』を出すことになったからみんな買ってね。ポニーテールソフトのかわゆい美少女たちにジャストミートするのでヨロシクね、ねっ!!

ソフトハウスの



うちにも
いわせて
ください

小さいスペースながらソフトハウスの近況や新作情報がわかるこのコーナー。今月もドバンと14社の登場だ。目を皿のようにしてよ〜くみてごらん。きっといいことが書いてあるから。

アスキー

海戦シミュレーションゲーム『フリートコマンダーII』はいかがでしたか? 今後はMSX-GUN(光線銃)対応ソフトを順次開発し、みなさんが日本一のスナイパーになることを祈っております。新しいアイデアを盛りこんだゲームに期待してください。

(ポコ)

アリスソフト

もうすぐ『DPS SG set2』が発売になります。5月15日予定ですので、もう少しの間待っていてください。今回もインターレースを使ったスゴ〜イCGを多数用意しています。文章もウヒウヒのやつだよ。ウフウヒウヒ……。

(TADA)

ウェンディマガジン

最近伝言ダイヤルもダイヤルQ²もあきてきたので、朝までテレビと対話しています。春休みが終わって、ちまたに桜が咲き乱れるころ、私はCHOEIのヘルをかぶり、ZUZUKIのバイクにまたがってみなさんに会いに行きます。

(さやか)

エルフ

この本が出ているころには『レイ・ガン』が発売になっている……はず。ほんとうにお待たせしました。話は変わりますが、エルフは6月に引越しをします。新しいスタッフも募集します。絵やゲーム制作をやりたい人は覚悟してください。

(ビ)

GAMEテクノポリス

今月号の桃色図鑑は『ドラゴンアイズ』がテーマでしたが、あなたにピッタリの女の子は見つかったかしら? ちなみに、わたしはジェリスと同じさそり座。ただよう大人の色気、内に秘められた情熱、ん〜、当たっているかしらん!?

(広報・稲村しょう子)

コナミ

昨年の『ソリッドスネーク』以来、コナミのMSX商品はいまだお休みしていますが、あの爆発的人気をいただきました『パロディウス』が再販されることになりました。買いそこねてしまったみなさん、このチャンスを逃さずにお店へ飛んで行ってね。(早坂)

コンパイル

祝、MSX・FAN50号!! その記念すべき本の表紙にコンパイルのキャラクタが登場。すごいな。『DS#24』は、ドラゴン・ナイトIIの遊べる版にレトロゲーム復活で好評発売中だ。『ゴルビーのパイプライン大戦略』は、4月12日発売ですぞ。(まいて田中)

ディー・オー

「いろんなシチュエーションを楽しみたい」「出てくる女の子全員と♡♡♡になつてみたい」「過激なほうがイイ」「女の子にワイドに迫られてみたい」などなど、美少女AVGへの希望をすべて満たした『星の砂物語』。絶賛発売中。よろしくね!!

(K)

ハード

ハードだっ! いよいよ某ソフトの移植を開始したぜ!! ソフトの名はひみつ! 発売予定日もひみつ! 爆烈ひみつ大作戦なのだ! ふっ、ふっ、ふっ。MSXユーザーの諸君よ、あまり期待はせずにまわってくれたまえ! (営業もする芸術家・さつぽろもこ)

ファミリーソフト

おかげさまで『ダンバイン』も好評で、社員一同ウホウホです。このゲームの正しい遊び方は、まずビジュアルシーンでオープニングを見る。その後ゲームを選んで遊ぶ。1シーンクリアしたら、再びビジュアルを見る。そうすれば、ほら……ねっ。(SBY)

ブラザー工業

最近、タケルもMSX用ソフトが少なくなっていました。ほんとうに「ごめんなさい」です。でも、今は充電期間中なのです。そう、あの「ソーサリアン」をすばらしい物にして、みなさんにおとくすのために! だからカンペンしてチョ!!

(直)

ナムコ

窓越しの日の光が春の到来を告げる今日この頃、読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか? ちなみに私は、今から真夏のビーチを想像して、ひたすらダイエットに励んでおります。ゲームもいいけど、たまには体を鍛えてみんなで新島へ行こう!

(3号)

マイクロキャビン

今月からこの原稿を書く新美です。サークファンのみなさん、5月中旬に『ガゼルの塔』のPC-98、88版が出ます。MSXにも移植の予定をしていますが、首を長〜くして待つと、ろくろ首になっちゃうよ。それじゃ、花粉症に気をつけてね!

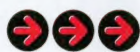
(新美)

もものきはうす

春だから眠いよ〜! 眠いけど仕事をがんばる私はエライ! えっと、7月26日に、わがもものきはうすから初めてのパッケージソフトが発売になるよ。タイトルはまだ未定だけど、これまで蓄積してきた技術の結集がポーンだよ!

(頭が春の安田桃子)

ひとめで
わかる!



○ソフト・ハード・本に関する最新情報○○○

MSX 新作 発売 予定 表



この情報は
3月25日
現在のものです!

記号の意味▶無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体はRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	8日 レイ・ガン(D)/エルフ/6,800円
	9日 ディスクステーション#24(D)/コンパイル/1,940円□
	12日 ゴルビーのパイプライン大作戦(D)/コンパイル/6,800円□
	中旬 ピンクソックス5(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	中旬 イルミナノ(D)/カクテル・ソフト/6,800円
	中旬 私をゴルフに連れてって(D)/フェアリーテール/7,800円
	中旬 ナイスミディパックMIDIRA Aセット(R+D)/ビッツ/47,500円
	中旬 ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツ/52,000円
	中旬 ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D)/ビッツ/88,800円
5月	下旬 野球道II選手テータブック91(D):タケルでのお販売/日本クリエイト/2,500円
	8日 MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/価格未定
	7日 ディスクステーション#25(D)/コンパイル/1,940円□
	15日 DPS SG set2(D)/アリスソフト/6,800円
	15日 DPS SG data2(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円
	24日 ルーンマスター 三国英傑伝(D)/コンパイル/価格未定□
	下旬 ポニーテールソフト美少女アルバム(本)/徳間書店/1,380円(税込)
	下旬 信長の野望・武将風雲録(R)/光荣/11,800円□
	下旬 信長の野望・武将風雲録(R:サウンドウェアつき)/光荣/14,200円□
	下旬 信長の野望・武将風雲録(D)/光荣/9,800円□
6月	下旬 信長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光荣/12,200円□
	下旬 キャル(D)/バーディーソフト/6,800円
	7日 ディスクステーション#26(D)/コンパイル/1,940円□
	8日 MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定
6月	14日 銀河英雄伝説II DX kit(D)/ボーステック/4,800円□

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	? フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	? ボッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
7月以降と発売日未定	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	●エアホッケー(仮称)(D)/アスキー/価格未定
	●シューティングコレクション(仮称)(D)/アスキー/価格未定
	斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定□
	全国縦断クイズ大会(D)/コンパイル/価格未定□
	麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノール/価格未定□
	夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
	天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円□
	ビバ・ラスベガス(R)/ハル研究所/価格未定
	ビースト(D)/バーディーソフト/7,800円
	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定□
	スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
	ソーサリアン(D)/プラザー工業/価格未定□
	エフェラアンド ジリオリジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/プレイングレイ/価格未定
	ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/価格未定□
	3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	ナースアカデミー2(仮称)(D)/もものきはうす/価格未定□
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定□
	★MSXViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円

※「ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ)」はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。
AセットはCSM-1(カシオ)、BセットはCM-32L(ローランド)、CセットはPHm(カワイ)の音源がそれぞれセットになる。

草ネットの現場から イラストレーター しまづ★どんき

しまづ★どんきは、ふだん、ファンダムやAVフォーラムやFM音楽館やパソコン通信ははじめの一步のイラストレーターだったり、ちょっとマイナーなほうのマンガ家だったりするのだが、電話回線ではA.W.N.という個人ネットを持つネットワークワーとして生きている。A.W.N.の正式名称は「圧倒的週末電腦通信網」。下の写真にあるように週末だけ開局している。開局してから、3年目に入った。

彼がMSXをはじめたのは、Mファンが創刊され、ファンダムのイラストをかきはじめてから。最初に買ったのはFS-4600F。世にワープロパソコンと名高い、FDD、プリンタ、ワープロ内蔵のMSX2である。

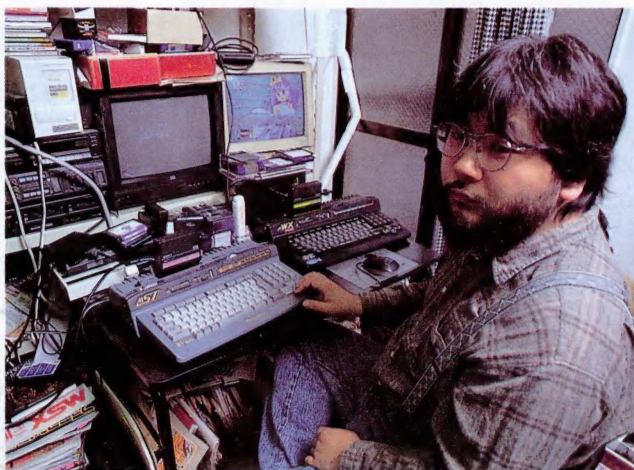
モデムを買って、いろんなネットに入って、ボードを読んでいるうちに自分でも書きこみたくなった。最初は、内蔵ワープロで作った文書をネットにむりやりアップロードしようとして果たせず、悩んだこともあったが、そのへんのビギナーズ問題をクリアしていくうちに、ホスト局を開きたくなる。「ほくは、なんでもそうなんですよな。

```
=====
== 圧倒的週末電腦通信網 ==
== Atto-Teki Weekend Network ==
=====
@,.,@
      .  nnnnn
=====
OPEN  (FRI)22:00 -> (MON)10:00
TEL   (03) 3338-****
SYSTEM FS-41ST(MSX turbo R)
      CRC-HD2K(20K)+網元さん2
*****
```

```
▼ BBS (掲示板)
[01] システム連絡/ID発行
[02] ミーティングルーム
[03] ふのい・とおく
[04] 桃漫倶楽部 - Peach Comic Club
[05] カラフル☆ヒロインズ
[06] Tow-Dimensional World
[07] ゲーム「テストオウ！」
[08] めざせ華々!!
[09] 健ちゃん会館通信
[10] 健ちゃん会館地下愛の図書館
[11] 光画部 部室
[12] 自動車部 部室
[13] 美術部 部室
[14] PDSサロン
[15] PDS倉庫
[16] プロフィール
[17] アップロードテスト

※ (※)のボードは、会員専用です。
読みだし専用
意見、要望、質問はこちらへ
どんな質問でも、OK!
美少女漫画会
「かわいい」女の子
二次元メディアSIG (COMIC, ANIME, etc.)
TV、パソコンゲーム
コミック関係/同人誌計画
おびんく「H」(匿名機能あり)
小説
カメラとビデオ
バイクと車
イラストと漫画テクニック
PDSに関する話題
プログラムのボード (ISHファイル)
会員の自己紹介
アップロードのテストはこちらへ

[?] このメニューの表示 [RETURN] トップメニューに戻る
```



現在のホストコンピュータはターボR。A.W.N.のために買った。これにハードディスクを接続して、外見はともかく、内容はホクホクもののシステムになった。ほかに、セカンドマシンとして、WX、ビデオ遊び用にソニーの高級MSX2のF900もある

はじめるのは人よりおそいんだけど、すぐに自分でやりたくなっちゃう。マンガだって読んでいるうちに自分でかきたくなったんだし」

ネットのオーナーになるには、それほどお金持ちでなくてもいい。電話があって、パソコンがあって、ホスト局運営用ソフト(MSXではアスキーの「網元さん2」がある。5200円)があればいいのだ。

左の写真が、A.W.N.のタイトル画面。電話番号は、オーナーの方針で非公開。下の写真は、A.W.N.のメニュー。いっけんさりげないコーナータイトルの奥には、例の「好き放題、書いてしま」ったメッセージがいっぱいあるのだろうか



顔のアツ。ファンダムのイラストとの共通点は全体に丸い感じがすること

A.W.N.の現在の会員数は本人を含めて90人。このネットは基本的に非公開で、電話番号は口コミで伝えられているだけだそうだが、けっこう会員がいるものだ。「ホストやっている」と、ふつうならぜんぜん縁のないはずの理工系の大学生とかと知り合いになったりして。それと、意外に同業者も多いんですよ

彼は、毎日、口コミで知った7つのネットに顔を出す草ネット専門のネットワークワーでもある。大手の商用ネットには興味がない。草ネットにしても、「知り合いがいないと人見知りしちゃうから」、それほど知らないところには入らない。そのかわり、親しいネットだと「うかつに外には出せないほど、好き放題、書いてしま」うのだそう。

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
橋本宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鶴田洋志+引田伸一+福成雅英
ASSISTANT EDITORS
川井田茂雄+川尻淳史+佐伯憲司+鈴木伸一+諸橋康一+山本晃央+渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
小林直樹+高田陽+高橋俊哉+高橋恭+田中由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE+清水保邦
ILLUSTRATORS
河津弘臣+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづ+成田保宏+南辰真+ポッキー前嶋
COVER ARTIST
佐藤任紀
COVER PHOTOGRAPHERS
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
衛あくせす+樹ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株

EDITORIAL ★ AIR

◆4月号まで「編集天気」だったのを今月から「編集空気」にした。天気は機械に通じて、なんとなくわがままな印象だけれど、空気は気分に通じて、ふわっと広がれそう。◆ところで、ン」では、常時7台のMSXが動いてるのだが、中央付近にPC98も置いてある◆なんのためかは、じつはわたしにもよくわからない。とにかくある◆原稿執筆、データ管理(激バ大会などが使う)、通信回線で原稿を受け取るときの端末◆あとは、ゲーム研究が活発だ。わたしも、このあいだすっかり「プリンス・オブ・ペルシャ」というゲームを研究してしまった。主人公のスミーズでリアルな動きと、どよめく謎がいっぱいのアメリカ版スーパーマリオ。これは楽しい◆MSXに移植されるといいなあ。

A D ★ INDEX

アスキー	102
コンパイル	100、101
ソニー	4
徳間書店	35、104、105
日本カルチャースクール	51
日本視力回復協会	115
日本進学指導センター	98、99
日本テレネット	103
ビッツ	表3
ブラザー工業	表2
松下電器産業	表4

次号6月号は、さらに「提督の決断」を攻略し、返す刀で「信長の野望・武将風雲録」をスクープ! **5月8日発売 520円**

MIDI SAURUS

※この製品はMIDI音源が必要です。

スペック

リアルタイム入力
ステップ入力
リズムパターン入力
各種エディット機能
最大分解能 $\Delta=96$
9トラック(1リズムトラック)
MIDI入力=1
MIDI出力=2
最大MIDIチャンネル=16×2
常用発音数=16
最大発音数=32まで可

機能一覧

メインモード

セットアップファイル選択機能
プレイフィルター選択機能
レコードフィルター選択機能
クオンタイズ機能
その他

プレイユニット

コンティニュープレイ
レコーディング機能
MIDIモニター機能
その他

コントロールユニット

ビート設定機能
分解能選択機能
カウント機能
MIDIクロック出力機能
MIDIスルー機能
その他

ステップ入力モード

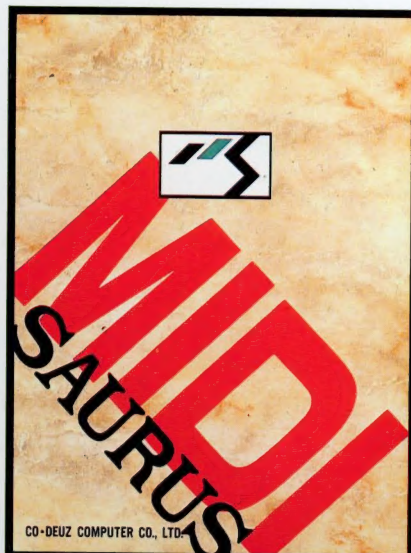
入力モード(4種類)
音楽記号入力機能(リビート、ダカーボ等)
メジャーサーチ機能
デリート・コピー機能
タイ入力機能
データADD機能
ノート、ベロシティ
データチェンジ機能
ノート、ベロシティ、プログラム
データカット機能
プログラム、コントロール
ピッチベンド、アフタータッチ
小節作成機能
小節削除機能
小節、トラックコピー機能
トラック間小節コピー
オートピッチベンダー機能
INデータ移動機能
その他

グラフィックモード

データグラフィック表示機能
その他

その他のモード

音色ファイル作成機能
リズムファイル作成機能
エクスクルーシヴメッセージ(出力、入力機能)
その他



MSX2の世界に
新しい音楽の可能性
が生まれました。
新しい音の表現力と
豊かな機能の数々:
あなたの情熱が加われば
「それ以上の可能性」も
夢ではありません。



MIDIサウルス

MIDIデータ集
続々発売予定!

MIDIインターフェイスカートリッジ・専用付属ツール

※この製品はMIDI音源が必要です。新発売¥19,800(税別)

新たにMSX-DOSを搭載致しました。つきましてはシステムDISKのみお送り下さい。
最新バージョンと無料交換致します。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。



株式会社 BIT²

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「株式会社BIT²通販部」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

職種を問わず、詳しくは☎03-3479-4558へ。
アルバイトもOK!

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①

新開発16ビット高速CPU
「R-800」搭載。ゲームも
ワープロも、ゲンと速い。



ターボRの実力②

PCM録音/再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③

MSX-DOS2搭載、メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。



NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理
速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍
しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機
能など驚異の機能を満載。MSXをますます
面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX turbo R** パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来の8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトも
そのまゝ5~6倍速で実行(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載
(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶メインRAM
256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能 ▶音声ガイド機能でPCM録音
「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声を楽しめる ▶内蔵ワープロもスピー
ドアップ 対話感覚で使える音声ガイド付 ▶電子システム手帳対応 別売通信セット使用
▶MSXパソコンは、MSX1、MSX2、MSX2+のソフトも使用できます。
●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社
の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業・学校名
をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社 ワープロ事業部営業課MSX係まで

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社